La primera revista de PC para los profesionales del videojuego **795 Ptas**

ARGENTINA 9$ • CHILE 2500$ • PORTUGAL 900 ESC(CONT)

Game Over.....

Año 1 • Número 6

REGALO EN EL CD-ROM
STRIP POKER DE LUXE
JUEGO COMPLETO
LA PARTIDA DE TU VIDA

CONCURSO ARCADIA
REGALAMOS VEINTE ACTUA SOCCER 2



PRIMER CONTACTO
- Jetfighter
- Tonic Trouble
- Simcity 3000
- Pilgrim
- Mech Commander
- Plane Crazy
- Unreal
- Comanche Gold
- Gabriel Knight 3

JUEZ Y JURADO
- Tie Break Tennis
- Nba Action 98
- Battlezone
- Nitro Pack
- Sabre Ace
- Red Line Racer
- Dark Rift
- Virtual Chess 2

AUTOPSIA
Solución completa de Lands of Lore 2

ZONAS
Fighting Force • Alpha Centauri: Civilization en el espacio • Mujeres en Internet.

100 Paginas

Prens Técnic@

8 413042 087762 00006



EXCLUSIVO CURSO DE DIV GAMES STUDIO • LOS PRINCIPIOS DE LA ANIMACION APLICADOS A VIDEOJUEGOS • 3DMANIA: CLIPPING • CURSO DE CAKE WALK • COMO CONSTRUIR LOS MEJORES NIVELES DE TUS JUEGOS FAVORITOS • Y MUCHO MAS ...

¿QUIÉN DIJO QUE LAS REVISTAS SOBRE INTERNET SON ABURRIDAS...?

EL DESAFÍO DEFINITIVO PARA LOS CIBERNAUTAS MÁS AUDACES

DESDE LA BASE HASTA LA ESPECIALIZACIÓN, TODO PARA NAVEGAR CON GARANTÍAS

REPORTAJES
- RETEVISIÓN VS TELEFÓNICA: INTERNET SERÁ MÁS BARATO
- BURLA EL ATAQUE DE LOS HACKERS: ENCRIPTACIÓN PGP
- ESPACIO WEB GRATUITO: DONDE MANTENER TUS WEBS
- NUEVO CONCEPTO DE APLICACIÓN EN INTERNET: ICQ Y LOS SERVIDORES PRIVADOS
- VIDEOCONFERENCIA: COMUNICACIONES A LARGA DISTANCIA Y BAJO PRECIO
- FUNDAMENTOS DE TECNOLOGÍAS WEB: HTTP, PROTOCOLO DE WEB
- TCP/IP, EL ESQUELETO DE LA GRAN RED

INICIACIÓN
- MIRC, CONFIGURA TU CLIENTE DE CHAT
- FRONTPAGE 98, DISEÑA TU PROPIA PAGINA

MUJERES VIRTUALES
- CONCHI, LA FRUTA PROHIBIDA

CURSOS TÉCNICOS
- JAVA Y HTML

SELECCIÓN DE WEBS
- SEXO, INFORMATICA Y ACTUALIDAD

internet ONLINE

LA REVISTA DE INTERNET MÁS AUDAZ PARA CIBERNAUTAS SIN COMPLEJOS

AÑO 1 • NÚMERO 7 • PC • MAC

PVP 995 Ptas
ARGENTINA 9$ • CHILE 2400$
PORTUGAL 1250 ESC (CONT)

INCLUYE CD ROM PC-MAC

REGALAMOS 40 UNIVERSAL SOFTWARE

Retevisión VS Telefónica

ESPACIOS WEB GRATUITOS
Te enseñamos, paso a paso, cómo conseguir tu espacio en GeoCities, para que tengas tu web gratuita

CURSOS DE PROGRAMACIÓN
La necesidad de programadores en tecnologías de Internet está aumentando. Aquí tienes las herramientas: FrontPage 98, HTML, Java ...

LLEGA LA REVOLUCIÓN A INTERNET
Con ICQ surge un nuevo concepto de comunicaciones en red basado en servidores privados

BURLA EL ATAQUE DE LOS HACKER
Gracias a las encriptaciones PGP podrás mantener la seguridad en tu correo electrónico

INTERNET MÁS BARATO

MODELO PORTADA: CONCHI GRANDOSO

Prens@ Técnic@

8 413042 087830 00007

DESCUBRE YA LA OTRA CARA DE LA RED



ESTE MES EN EL CD ROM

- Las novedades más importantes lanzadas en el mundo de Internet. Este número os ofrecemos Babylon, traductor para Internet Claris Home Page 3.0, editor web, Dreamweaver, diseño web, Netscape Communicator 4.04 (PC y MAC) y Serif Page Plus, autoedición.
- Recopilación de los mejores programas shareware del mercado para PC.
- Todas las herramientas de navegación, ftp, correo, editores de páginas web, chat... para PC y MAC (últimas versiones).
- Salvapantallas con las imágenes inéditas de la chica de portada.
- Guía interactiva con los estrenos de Cine y Video del mes.

Prens@ Técnic@

Edita **PRENSA TÉCNICA** • Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2
28037 Madrid • Tf: (91) 3.04.06.22 • Fax: (91) 3.04.17.97



Edita: PRENSA TÉCNICA S.L.

Director / Editor
Mario Luis

Coordinador de redacción
Ángel F. Jiménez

Coordinador Game Developer
Jorge Rosado

Edición
Charo Sánchez

Colaboradores
Ignacio Valencia, Juan de Miguel, Leticia Krahe, Víctor Segura, Antonio Marchal, Jesús de Santos, Alan Wilder, Carlos Muñoz, Juan Suárez, Carlos Glez Morcillo, David Paraje

Diseño
César Valencia

Jefa de Maquetación
Carmen Cañas

Maquetación
Marga Vaquero, Manuel J. Montes, Pedro Bustos

Portada
Carlos Sánchez

Publicidad
Marisa Fernández

Suscripciones
Sonia Glez. Villamil

Filmación
Grafoprint

Impresión
Printerman industria gráfica, S.A.

Duplicación del CD-ROM
M.P.O.

Distribución
SGEL

Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Alfonso Gómez 42, nave 1-1-2.
28037 Madrid, España
Telf.: (91) 304 06 22
Fax: (91) 304 17 97

Depósito Legal: M-34090-1997

ISSN: 1138-2597

AÑO 1 • NÚMERO 6

EDITORIAL

Hace unos días coincidí en un céntrico restaurante madrileño con una persona muy ligada al sector de la distribución informática. La cuestión que nos planteamos es la que últimamente se viene repitiendo en este mundillo: la enorme repercusión de las grabadoras CD en el mercado de los juegos.

Por esto, los distribuidores, la BSA y la SGAE están poniendo el grito en el cielo. Y con razón. Las revistas especializadas no son ajenas a esta circunstancia y una propuesta que comentamos en la comida fue la necesidad de inculcar a nuestros lectores la idea de que comprar un juego pirata es, simplemente, tirarse piedras contra el mismo tejado, por un motivo muy simple: los programadores de juegos no son máquinas. Son personas como el resto de los mortales. Comen, beben, salen con su pareja y tienen en la mayoría de las ocasiones una familia que mantener. Si pirateamos su trabajo, no podrá seguir viviendo más de lo mismo y se acabaron los juegos, a no ser que millonarios como Romero o Gates se dediquen a programar gratis; cosa dudosa según mi punto de vista.

Una solución sería abaratar el precio de los juegos, como ocurrió en la última época del Spectrum. A nivel usuario es la mejor opción, pero para que pueda rentabilizarse el enorme coste que supone el desarrollo de un juego de calidad, es necesario vender muchos juegos, más de lo que se vende ahora. Y el primer paso es eliminar la piratería para siempre. Así potenciaremos que, cada vez, haya más grupos de programación entre nosotros.

Por otra parte, sólo esperar que disfrutes del contenido de esta revista. No dejes de mirar nuestro Juez y Jurado dedicado a Tie Break Tennis y Red Line Racer, dos juegos muy "deportivos" para ponerse el cuerpo en forma. Y, cómo no, el CD-ROM de este mes te hará pasar más tiempo en tu casa de lo que cabría esperar.

Ángel Fco. Jiménez

e-mail: gover@prensatecnica.com

sumario Sum

Año 1 • Número 6









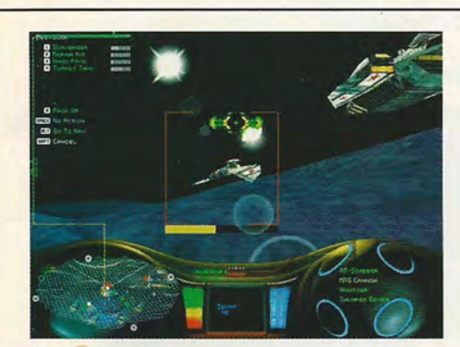






Dentro de poco llegará uno de los juegos más esperados de la historia. Destinado para ser el sucesor de Quake, mucho nos tememos que lo será, pero para Quake II. ¿La excusa de sus creadores? Ofrecer el mejor juego de acción 3D que se haya hecho nunca.

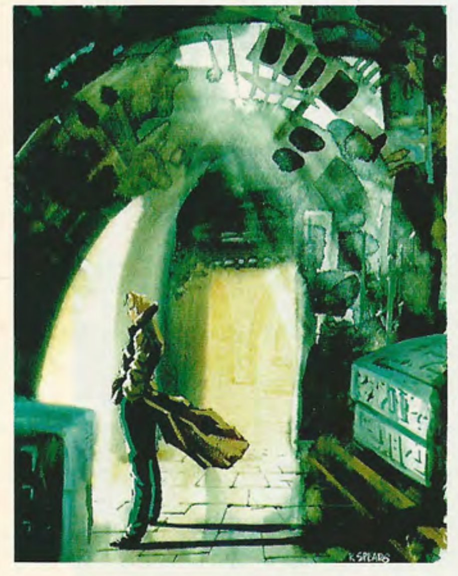
a r i o



50 Battlezone

Este Battlezone no tiene nada que ver con el que hace dos décadas dominaba los salones recreativos y las máquinas de los bares. Battlezone se ha rejuvenecido hasta convertirse en un híbrido entre la más pura estrategia y la acción 3D más trepidante. ¿Será Battlezone el juego del pasado para transformarse en el juego del futuro?

36 Gabriel Knight 3



Una aventura llena de misterio y terror. La tercera parte de la saga más inquietante de Sierra se traslada a las profundidades de la vieja Europa para luchar contra una terrible familia de hombres lobo.

CD-ROM DE PORTADA

JUEGO COMPLETO

Strip Poker de Luxe

DEMOS JUGABLES
- M1 Tank Platoon
- Powerboat
- Plane Crazy

Más Shareware, curso DIV, imágenes,...



La tentación vive en las cartas

STRIP POKER DE LUXE

El póker, un juego típicamente americano, ha traspasado fronteras y ahora se ha convertido en uno de los juegos de cartas más extendidos por todo el mundo. Conoce muchas variantes, pero hay una que se ha hecho universal, donde perder significa algo más que desprenderse de dinero...

¿Nunca has jugador al Strip Póker? ¿Tu pareja no te deja o a tus clubes de amigos las nuevas experiencias no le interesan? Pues tranquilo, porque desde que se inventaron los ordenadores, lo primero que se desarrolló fue el sistema operativo y los "strip-póker".

La magia de los ordenadores actuales permite que disfrutemos ante una auténtica sesión de póker privado. Si hace algún tiempo este tipo de juegos se limitaban a mostrarnos imágenes, más o menos interesantes, según íbamos ganando manos, ahora disfrutamos de vídeo a pantalla completa, sonidos sugerente y una banda sonora de alucine.





STRIP PÓKER DE LUXE

Éste es uno de los mejores "strip-póker" que te puedes echar a la cara. En él "combatirás" contra tres bellas señoritas de todas las edades y oficios para ver quién desnuda a quién. Si eres capaz de derrotarlas, aparecerá ante ti toda una maestra de las cartas con un nivel de dificultad endiablado.

Te prometemos diversión a raudales con este superjuego de póker que, además de mostrar imágenes muy agradable, es idóneo para practicar el noble arte del póker, sin perder un duro. A lo sumo, sólo recibir una decepción si nunca consigues ganar. Bueno, puedes hacer trampas si bajas el nivel de dificultad de tus contrincantes, pero eso no se hace. ¿O sí? ...

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS

- Ordenador 486 DX33 o superior
- Windows 3.1, Windows 3.11, Windows 95
- 4 Mb RAM (Recomendados 8 Mb RAM)
- CD-ROM 2X
- Tarjeta Video SVGA

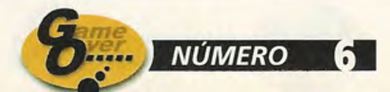
INSTALACIÓN PARA WINDOWS 3.1/3.11

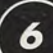
Entrar en el Administrador de Archivos, seleccionar la unidad de CD-ROM y en la lista de archivos, hacer doble clic sobre el fichero INSPOK. EXE.















También se puede optar por seleccionar "Archivo" en el Administrador de Programas. Después "Ejecutar", a continuación "Examinar..." y, por último, seleccionar la unidad de CD ROM y hacer doble clic sobre el archivo INSPOK.EXE.

INSTALACIÓN DEL SOPORTE PARA VÍDEOS.

Este soporte es solamente para usuarios de Windows 3.1/3.11.

En caso de que no se hayan instalado los controladores de Video for Windows necesarios para visualizar en pantalla vídeos en formato AVI, hazlo ahora. Para ello, sigue los mismos pasos que en la instalación del programa principal, pero haciendo referencia al directorio VIDEO y al archivo SETUP.EXE. Tendrás que reiniciar Windows a continuación.

INSTALACIÓN PARA WINDOWS 95

Hacer clic sobre el botón de Inicio. A continuación, hacer clic sobre "Ejecutar". En el cuadro de diálogo que aparecerá, pinche en el botón "Examinar..." y, por último, seleccionar la unidad de CD-ROM. Una vez en ella, hacer doble clic sobre el archivo INSPOK.EXE. Al volver al cuadro de diálogo anterior, pulsaremos en "Aceptar" y entonces comenzará el proceso de Instalación.

EL MENÚ PRINCIPAL

Una vez que se haya instalado el juego, accederás a una introducción en vídeo donde te presentarán a las chicas que pueden jugar contigo. Una vez acabada, accederás al Menú principal donde encontrarás las siguientes opciones:

NUEVA PARTIDA

Empezarás una nueva partida. Aquí puedes elegir para jugar entre las tres chicas. Pulsa sobre alguna de ellas y después sobre el botón de "Jugar con". También puedes ver de nuevo la intro del juego o salir al menú principal.

CONTINUAR

Aquí puedes regresar a la partida actual, una vez hayas hecho una operación de disco.

OPCIONES DISCO

En cualquier momento de la partida puedes grabar o salvarla.

SALIR

Si realmente tienes que hacer cosas en el mundo real, pulsa aquí para salir del juego.

CONFIGURAR JUEGO

Éste es el menú para "hacer trampas" con el ordenador. Desde aquí puedes cambiar los valores de la tablas de datos de los jugadores. Hay varios parámetros para modificar:

Dinero Inicial: Es la cantidad de dinero que se reparte a cada uno de los jugadores.

Valor por Prenda: Dependiendo de tu habilidad, puedes decidir el valor de cada prenda. Si estás ansioso por desnudar cuanto antes a tus adversarias, sólo tienes que bajar el "valor por prenda".

Nivel de juego: Es el índice de dificultad de cada jugadora, cuanto más alto sea el número, será más difícil derrotarla.

Apuesta mínima: Es la cantidad mínima de dinero que se debe apostar por mano.

Incremento de Apuesta: Puedes subir la apuesta en la cantidad que quieras.

CONFIGURAR ENTORNO

Aquí puedes elegir la opción musical, que bien puede ser por tarjeta de sonido o por pistas de CD.

INFORMACIÓN

Aquí encontrarás información añadida del excitante juego del Strip Poker de Luxe.

ACERCA DE DDM

Pulsa sobre esta opción para conocer otros productos de DDM. ✦







Revisa el contenido del CD de portada



DEMOS

M-1 TANK PLATOON

La guerra ya no es como era hace algunos años. Eso es lo que dicen muchos. Pero si hay que citar un factor tecnológico que ha progresado de una manera radical es cuando hablamos de los tanques. De acuerdo, los tanques en la II Guerra Mundial eran monstruos de metal que arrasaban todo cuanto se pusieran por delante, pero eran lentos y muy vulnerables. Ahora, que nos encontramos en la era de la electrónica, los tanques puede parecer un elemento antiguo y sin ninguna utilidad, pero sigue siendo el mejor medio de un ejército para la ofensiva terrestre. Un buen ejemplo de ello es la Guerra del Golfo donde los tanques más modernos tuvieron mucho que decir. Igual que M-1 Tank Platoon, el nuevo simulador de tanques que promete ser lo más bestial que hayan visto tus ojos. Disfruta de esta rolling-demo que te dejará atónito delante de la pantalla.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90 16Mb Ram, CD ROM 2X, Tarjeta de Sonido
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 133 32Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido
DESARROLLADOR: Spectrum Holobyte
DISTRIBUIDOR: Proein
GÉNERO: Simulador









PLANE CRAZY

Para todos aquellos que alucinaron con Screamer y similares, no pueden dejar de perderse la fantástica demo de Plane Crazy. Sólo tienes que cambiar tu coche de carreras por una avioneta de acrobacias. Nada de dejarte la piel en la carretera. Ahora tienes oportunidad de estrellarte en la superficie de uno de los bellos paisajes naturales que resultan ser los escenarios de este fantástico juego. Esta demo te divertirá totalmente. ¡Seguro !

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90 16Mb Ram, CD ROM 2X, Tarjeta de Sonido
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 133 16Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido
DISTRIBUIDOR: DMA Design
DESARROLLADOR: Arcadia
GÉNERO: Arcade







POWERBOAT RACING

Este mes nuestras demos van de pura velocidad. Si la anterior era sobre el aire, esta vez es sobre el agua. Pero no sobre una tranquila barca ni cruceros de placer. Imagina volar a 300 por hora en una bahía repleta de barcos de paseo mientras tus rivales intentan, es un decir, quitarte el primer premio de la competición. Acción, gráficos maravillosos y sobre todo mucha adrelanina para un excelente juego de carreras de la mano de la prestigiosa Virgin.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90 16Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 166 32Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido
DESARROLLADOR: VIRGIN
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
GÉNERO: Arcade/Carreras



BROWSERS

Navigator 4.04: La última versión del navegador más utilizado.
Explorer 4.0: Microsoft marca la pauta en Internet con su nuevo Explorer.

LECTORES

Este mes inauguramos una nueva sección que va dirigida especialmente a los lectores. A aquellas personas que su talento no se ve recompensando por ningún tipo de distribuidor, desde Game Over le damos el medio para promocionarse: nuestro CD-ROM . Admitimos todo tipo de programas: juegos, utilidades, niveles de juegos, etc. No nos importa la calidad del producto, nuestra única intención es que simplemente os "presentéis en sociedad". Pero eso sí, os exigimos los siguientes "requisitos":

- Todos vuestros trabajos deben ser absolutamente originales. Cualquier responsabilidad por violación de derechos de autor es totalmente vuestra.
- NO enviéis virus de ningún tipo. A cambio os mandaremos a nuestros matones para que os destrocen el equipo.
- No hay censura en la temática de los programas, pero no aceptaremos ninguno que viole los derechos protegidos en la Constitución. Seremos tajantes con los contenidos racistas, sexistas o cualquiera que atente contra la dignidad de las personas.

Ya sólo queda recibir vuestros trabajos. Los esperamos ansiosamente.

GAME DEVELOPER

Para que podamos empezar a hacer nuestros pinitos como auténticos *coders*, incluidos en los directorios correspondientes encontramos:

Curso DIV: Aquí tienes los ejemplos de la nueva lección sobre DIV Games Studio.
3D Manía: Código de ejemplo del articulo de 3D Manía. Rutinas de código para polígonos planos, polígonos texturados, texturados con subpíxel y corrección de perspectiva...
Música: Versión shareware de Cooledit, un buen editor para empezar a trabajar en él.
Taller 3D: Versión shareware de Vista Pro. Para Ms-Dos y Windows.

IMÁGENES

Este mes las mejores imágenes de Snow Wave.

MISCELÁNEA

Lo mejor de Internet.

SHAREWARE

Anyware: Antivirus necesario en todo equipo.
Viruscan: El mejor antivirus, sin duda alguna.
GWS: Graphics Workshop, estupendo visualizador y conversor de imágenes.
Paint Shop Pro 4.14: Programa de retoque fotográfico, utilizado por todo el mundo.
Sea: Otro visualizador. Rápido y muy fácil de utilizar.
WinZip 95: Compresor/Descompresor de imágenes.
Coffee Cup: Nuevo programa de creación de páginas WEB. Soporta Javascript y animaciones.
BCM Diagnostics: Inspecciona tu ordenador para detectar posibles anomalías.

NIVELES

Niveles para Warcraft 2.

AVALANCHA 3D

En los próximos meses debemos ir eliminando de nuestra agenda todas las citas que no consideremos importantes, o sea todas, porque la avalancha que nos espera de juegos le va a quitar, a más de uno, las



ganas de salir. Es decir, compra cincuenta toneladas de patatas fritas y chucherías, disponte a engordar como un cerdo y prepara tu agilidad mental. Los nuevos juegos 3D que te presentamos en este especial necesitan de toda tu habilidad para que puedas enfrentarte a ellos.

Por supuesto que el elemento común a todos ellos es que son arcades 3D, pero también comparten muchas características. Las imágenes que ves corresponden a juegos que poseen un motor más avanzado que el de Quake 2 o es una licencia para mejorar el mismo. También todos comparten una época: el futuro, ya sea lejano o próximo. Las aventuras de los próximos meses comparten el ansia mundial por la inminente llegada del próximo milenio.



Daikatana



Outcast



Daikatana



Daikatana



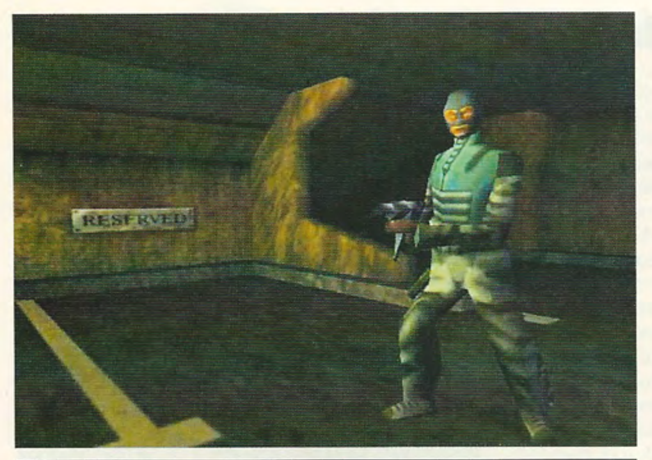
Daikatana

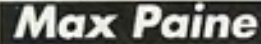


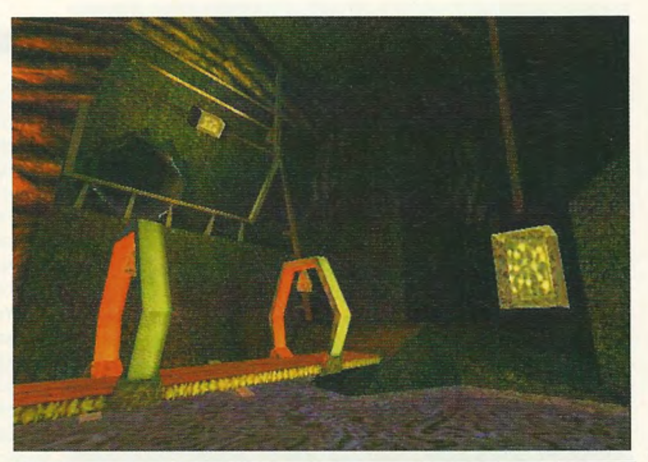
Max Paine



Max Paine




Max Paine


Prey


Prey


Prey


Prey


SIN


SIN


SIN


SIN

Messiah, la próxima tentación de Shiny



Shiny, los afamados creadores de MDK, han decidido que nuestro destino ya está marcado por los poderes del Infierno y del Cielo. Cuando se produzca la batalla definitiva entre el Bien y el Mal nada quedará a salvo en la Tierra y la civilización humana dejará de existir para siempre.
De momento, estamos protegidos por los Siete Sellos nombrados en el Apocalipsis. Mientras no se rompan, la Humanidad podrá decidir su propio destino e incluso evitar que la guerra entre las fuerzas celestiales y demoníacas se produzca, pues todo dependerá de sus propios actos y los Guardianes de los Sellos lo saben.
Pero, para desgracia nuestra, el Infierno tiene otros planes. Ha enviado a un maléfico agente suyo a la Tierra para que el momento de la rotura de los sellos se produzca cuanto antes, y así poder tener una ventaja táctica sobre los ejércitos del Bien.
Para evitar que este agente demoníaco averigüe la localización de los Siete Sellos, los ángeles, utilizando una ciencia que nadie puede comprender, han creado una especie de "pseudo-angel" llamado Bob, que tendrá como principal misión impedir los diabólicos planes, y nunca mejor dicho, del Infierno.
A través de un entorno fantástico cien por cien nuestro ángel particular, Bob, tendrá que averiguar el paradero y, sobre todo, quién es su enemigo. Diseñado como los ángeles del rococó, regordete, rubio y con cara de niño pillo, Bob se convertirá en nuestro "alter-ego" en el ordenador.







SNOW WAVE

Hammer Technologies nos anuncia la pronta aparición de su título más invernal de sus actuales proyectos. Snow Wave: Avalanche es la apuesta de esta empresa por los deportes de invierno y promete hacer entrega de este título antes de que se derrita la nieve de nuestras montañas, aunque tenga que comprar sus propios cañones de nieve.







Con este nuevo título que se engloba dentro del sello Hammer Sports, esta joven empresa pretende cubrir un gran hueco dentro de los arcades para PC ya que, hasta la fecha, no se ha creado un juego de este tipo para este soporte.
En definitiva, nos encontramos ante un producto de alta calidad visual que pronto estará en todos los quioscos y que promete largas horas de diversión a sus usuarios. Por cierto, las capturas no son de la Ultra 64 y podemos encontrar más en el CD-ROM.







Esperamos que esta empresa nos siga sorprendiendo gratamente con nuevos títulos que se superen a medida que vayan apareciendo. Desde aquí, animamos a todas las empresesas españolas a que adopten esta política, o sea muchos títulos y muy buenos.

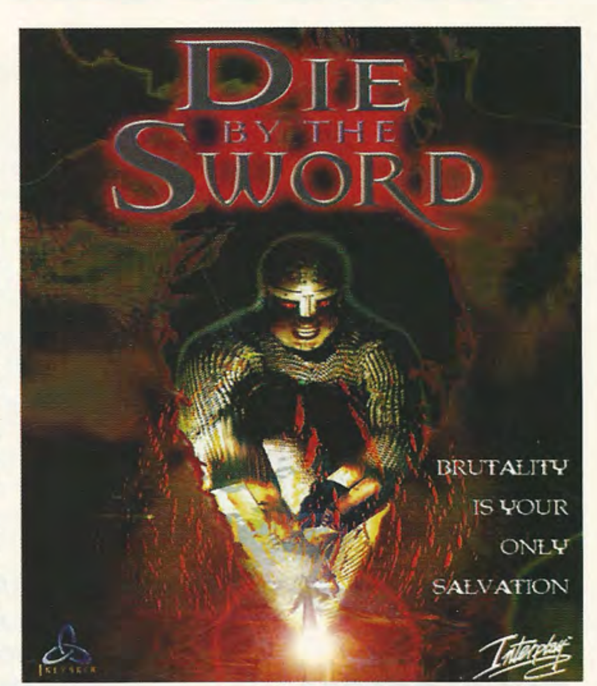


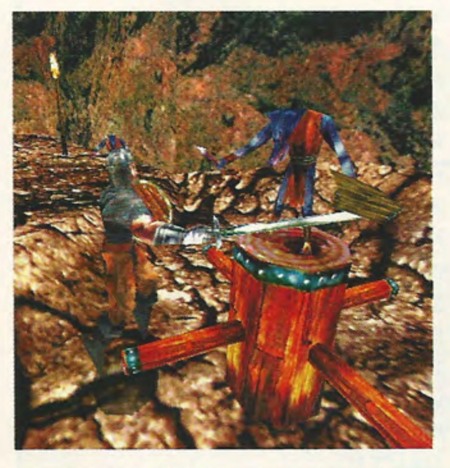
Die by the Sword

La nueva sorpresa de Interplay, distribuido en nuestro país por Virgin, es Die by the Sword, una maravilla realizada en 3D y ambientada en un mundo fantástico medieval.

Este mes os ofrecemos las primeras imágenes de este acontecimiento que a más de uno le va a dejar con la boca abierta. Se promete acción a raudales y dosis de violencia tipo cortar manos, piernas y cabezas.

Die by the Sword sorprenderá a todos los fanáticos de las historias de brujería y espada, y cómo no, a todo aquel que, simplemente, disfrute de los buenos juegos de acción.









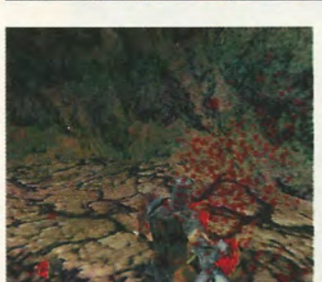










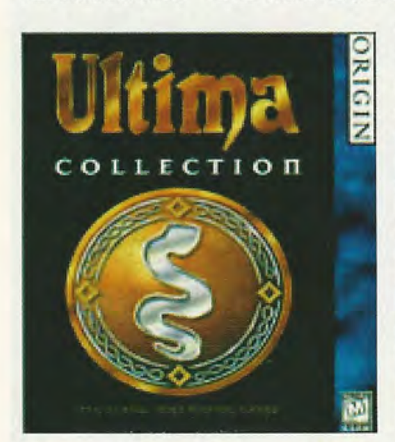








Última Collection



En el año 2000 la saga Ultima cumplirá 20 años y se ha convertido en una de las más populares dentro de los juegos de rol. Y ahora, mientras Origin está preparando la novena parte de la colección, ha lanzado al mercado Ultima Collection, la recopilación definitiva donde encontrarás todos los títulos de esta fantástica serie. Desde Ultima 1, que vio la luz en 1980, hasta Ultima 8, lanzado en 1994 y hasta ahora la última incursión del Avatar en nuestros ordenadores, si exceptuamos Ultima On-line. Esta colección también incluye entrevistas con su creador, Richard Garriott.

Premios MeriStation

La conocida revista electrónica de juegos de ordenador, y aprovechamos para decir que es la mejor que hay tanto en idioma castellano como en inglés, ha celebrado su Primer Premios MeriStation. En esta excelente iniciativa son los usuarios de MeriStation quienes deciden qué juegos del 97 son los mejores y el resultado final ha sido para el que todo el mundo sospechábamos: Quake 2. La magia de este juego no se la puede negar nadie.



Microsoft necesita betatesters

El próximo lanzamiento de Microsoft será un juego "que romperá todos los moldes". Se trata de Outwars y para evitar problemas, nuestra querida y preciada compañía que tiene como presidente al único informático conocido en todos los rincones del planeta, necesita betatesters para probar el juego. Podéis acudir a la siguiente dirección de Internet para más información: *http://www.microsoft.com/games/outwars/*





GANADORES CONCURSO SCREAMER RALLY

OSCAR FARRÉ LUCEÑO	ESPARREGUERA (BARCELONA)
ALBERTO SABIN BOUZA	A CORUÑA
ALEX FERNANDEZ ALCAZAR	IBIZA
SANDRA MERINERO OROZ	BARCELONA
ENRIQUE JOSÉ RODRÍGUEZ	MÁLAGA
PEDRO DANIEL NAVARRO	ALMERIA
SUSANA EGEA	MADRID
JORDI GAUDES GUZMÁN	HOSPITALET DE LLOBREGAT (BARCELONA)
MANUEL PALOMO DUARTE	JEREZ DE LA FRONTERA (CADIZ)
ANTONIO GARCÍA NAVARRO	MÁLAGA
JAVIER BENITEZ ONGAY	NAVARRA
JUAN GIMÉNEZ	SAN SEBASTIAN
ANA ISABEL MARTÍN	MADRID
FEDERICO LOPEZ HUERTAS	TORREJON DE ARDOZ (MADRID)
LUIS ALBERTO COMILLAS	VALENCIA
ANGEL CASTELLOTE	MADRID
FERNANDO ALCÁZAR	ALBACETE
ABEL DAMIAN GUZMÁN	MADRID
LUIS ALBERTO AGUADO	MADRID
OSCAR BELDARA	BILBAO

La nueva Diamond Monster tendrá 12 Mb

Voodoo²
The Ultimate 3D Game card

Si hasta ahora podríamos alucinar con las tarjetas aceleradoras de Diamond de 4 Mb, imagina lo que puede ser disponer de un sistema con las nuevas tarjetas Monster 2 que no sólo incorporarán el preciado y ansiado chip Voodoo2, sino que la capacidad de memoria llegará a las 12 Mb RAM.
De momento, sólo se comercializará la Monster 2 en versión de 8 Mb, pero tras unos pocos meses llegará a nuestro mercado el modelo de 12 Mb. Probablemente, para estas fechas los Pentium 300 ya se encuentren a buen precio y las Navidades de este años nos deparen juegos cuya espectacularidad estará fuera de toda duda.



Riven, otro juego de cine

Según fuentes de MeriStation, el creador de Riven, Robin Miller ha dejado la empresa Cyan para abandonar el mundo de los juegos y dedicarse al cine. Mr. Miller cambia de industria pero no de ideas, porque la primera película que piensa producir estará basada en los guiones originales de Myst y Riven, dos de los juegos más vendidos de la historia. Nos suponemos que será una película con algo más de acción que los juegos, porque estar dos horas en un cine viendo cómo cambian los escenarios lentamente pues, la verdad, nos parece demasiado.



Epson Stylus Photo

DISTRIBUIDOR: **EPSON**
TELÉFONO: **(93) 582 15 00**
WEB: ***www.epson.es***



Para todos aquellos que saben que la fotografía es el arte de su vida, pero no disponen de medios para permitir dar rienda suelta a su imaginación, la compañía Epson ha lanzado al mercado la que puede considerarse como la impresora más avanzada en el campo de la impresión en color. La Epson Stylus Photo incorpora la tecnología "Photo Reproduction Equality", que combina técnicas creadas y patentadas por la propia Epson con un resultado que iguala o supera a las fotos reales.
Las fotografías pueden manipularse, ser editadas, ampliadas o incluso redimensionadas gracias a las utilidades que se incluyen en el software de la impresora, o bien con otras aplicaciones bien conocidas en el mercado y con las que la Stylus Photo es totalmente compatible.
Entre las nuevas tecnologías aplicadas a la impresora destaca la denominada *EPSON AcuPhoto Halftoning*, que utiliza un ingenioso sistema situando los diferentes puntos en una variedad de patrones para dar la sensación de millones de distintas tonalidades de color, el cual se ha modificado para rentabilizar al máximo las tintas de doble densidad.
Por otra parte, se ha incluido un buen número de utilidades para disfrutar de la tecnología de esta impresora. *Software LivePicture Live Prix* es un complejo programa de retoque fotográfico válido tanto para plataformas PC como para Mac que permite la transferencia, organización, composición y edición de fotos.

Miro DC30 Plus

DISTRIBUIDOR: **CD WORLD**
TELÉFONO: **902 332266**
WEB: ***www.miro.com***

Esta conocida compañía ha presentado su nuevo sistema DC30 Plus, una potente tarjeta de postproducción de vídeo y audio digital. Posee una transferencia de datos de hasta 7,1 Mb/sg y un ratio de compresión variable que llega a un mínimo de 2 :5 :1. Se recogen los estándares de vídeo PAL, SECA y NTSC con el estándar CCIR601. Dispone de entradas y salidas de vídeo compuesto y S-VHS, y audio en calidad CD.
Además, posee un nuevo sistema de edición y reproducción inteligente que optimiza el rendimiento, agilizando los procesos de render y de acceso, y la capacidad del disco duro.
La aplicación de esta tarjeta, por supuesto, es la edición de vídeo y para la realización de obras multimedia tanto a nivel profesional como en casa. No obstante, la calidad que proporciona esta tarjeta es comparable o incluso superior a otras de mayor precio.
La doumentación que le acompaña puede clasificarse de excelente y ofrece todo tipo de resolución de dudas sobre su funcionamiento.



Plextor Ultraplex PX-32TSi/CSi

DISTRIBUIDOR: **DMJ**
TELÉFONO: **(91) 319 85 62**
E-MAIL: ***www.dmj.es***

Si puedes imaginar a la velocidad que puede ir este CD-ROM seguro que estará entre tus sueños. No solamente es de lo primeros en presentar la "norma 32X", sino que su interfaz SCSI nos consolida una seguridad como pocos en la toma y lectura d
que confirma a Plextor
Es compatible con tod
en formato MPEG.
Este modelo se prese
básica del modelo e
equipos que poseen
obstante, además de
dad externa no se
velocidad.
las prestaciones de la
Plextor en una de las
mercado de los lectore
Ya sabes, tus juegos n
tástico dispositivo, sob
tantemente del CD-RO
rás estar toda la tarde



AUTOPISTA AL CIELO

Abril

Air Warrior III .. Interactive Magic
Hardwar .... Gremlim
Dark Omen .... Electronic Arts
ShadowMaster .... Psygnosis
DeadLock .... Accolade
Egipto .... Cryo

Mayo

Settlers 3 .... Blue Byte
Viva Football .... Virgin
Trophy Rivers .... Sierra
Recoil ....Virgin
Time Quest .... Telstar

Próximamente

Starship Troopers .. Microprose
Daikatana .... Eidos
Mysteries of the Sith .. LucasArts
Tercer Milenio .... Cryo
Baldur's Gate .... Interplay

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN. LA LISTA HA CAMBIADO RADICALMENTE SEGÚN VUESTRAS PREFERENCIAS. SEGUIMOS ESPERANDO VUESTRA PARTICIPACIÓN Y RECORDAD QUE CADA MES SORTEAMOS TRES PACKS *TOTAL GAMES*
LOS GANADORES DEL SORTEO HAN SIDO:

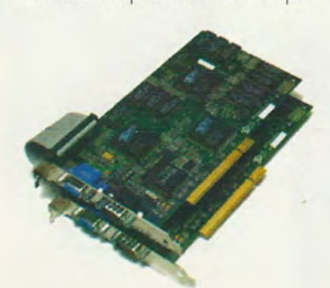
ANTONIO ALBAR (MADRID)
LUIS CARLOS MONZÓN (VALENCIA)
FEDERICO JIMÉNEZ (MADRID)

TOP 25 GAME OVER

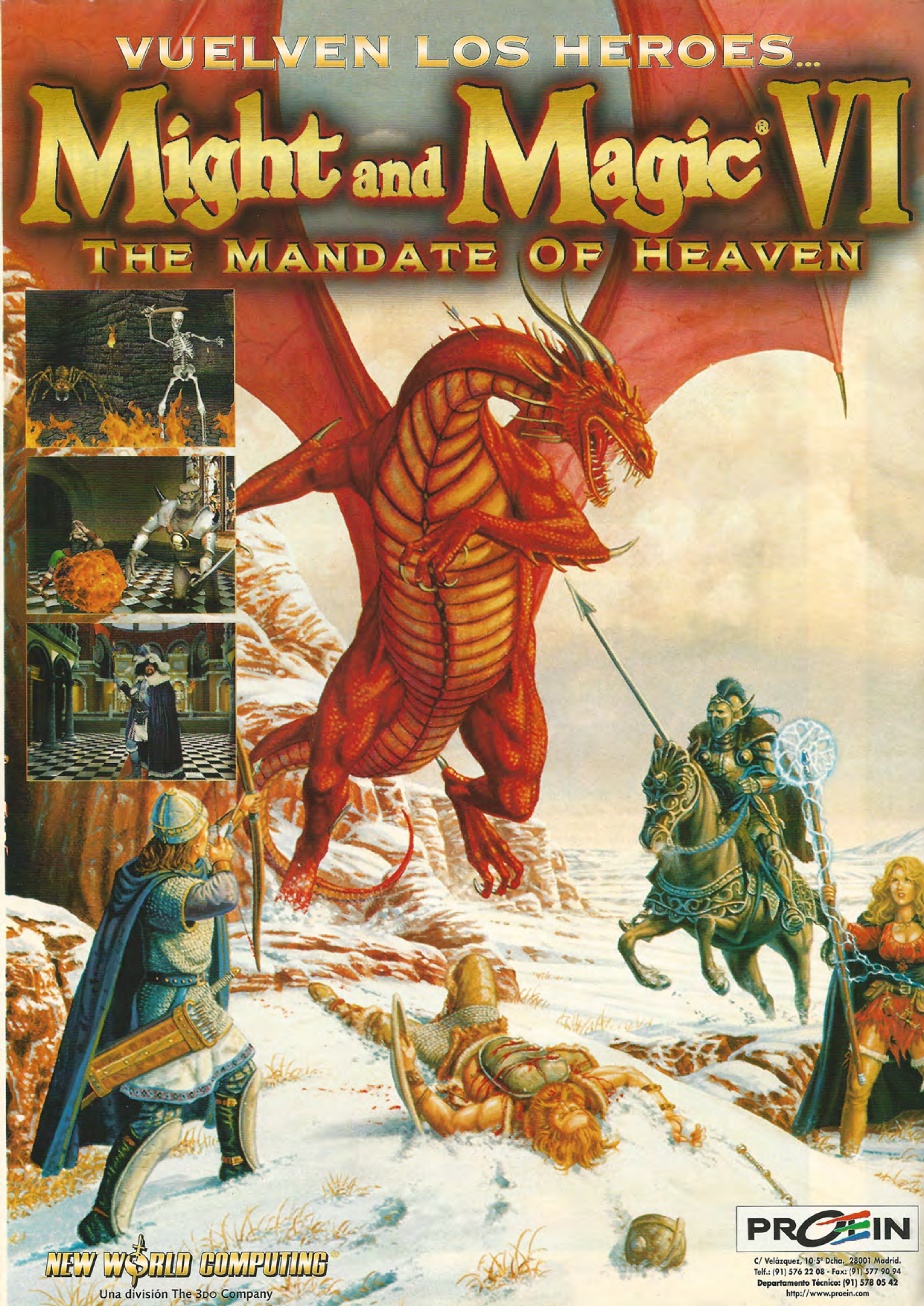
1	1	Quake II	Id
2	2	Tomb Raider 2	Eidos
3	3	Monkey Island 3	Lucasarts
4	5	Fifa 98	E. A. Sports
5	–	Warcraft 2	Blizzard
6	–	Duke Nukem 3D	3D Realms
7	–	Tomb Raider	Eidos
8	–	Quake	ID Software
9	–	Civilization II	Microprose
10	–	XCOM	Microprose
11	–	PC Fútbol	Dinamic
12	7	Hexen 2	Raven
13	–	C & C: Red Alert	Westwood
14	–	Larry 6	Sierra
15	–	Heroes of Migt&Magic 2	New W. Computing
16	–	Command & Conquer	Westwood
17	–	Doom 2	ID Software
18	–	The Settlers 2	Blue Byte
19	–	Myst	Broderbund
20	–	X-wing	Lucas Arts
21	–	Lands of Lore	Westwood
22	–	The Dig	Lucas Arts
23	–	Master of Orion II	Microprose
24	17	Resident Evil	Capcom
25	–	Simon the Sorcerer II	Adventure Soft

tendrá 12 Mb

Si hasta ahora podríamos alucinar con las tarjetas aceleradoras de Diamond de 4 Mb, imagina lo que puede ser disponer de un sistema con las nuevas tarjetas Monster 2 que no sólo incorporarán el preci
doo2, sino que
llegará a las 1
De momento,
Monster 2 en
unos pocos m
cado el model
te, para estas
se encuentren
dades de este
cuya especta
toda duda.






VUELVEN LOS HEROES...
Might and Magic® VI
THE MANDATE OF HEAVEN
NEW WORLD COMPUTING
Una división The 3DO Company
PROEIN
C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

DESARROLLADOR	TAKE 2 INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	SIMULADOR
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: NACHO VALENCIA

Lo típico, pero un poco mejor

JETFIGHTER: FULL BURN



Una vez más nos encontramos ante un simulador de vuelo. Cuando la gente oye la palabra simulador, enseguida se echa atrás. Llegan inmediatamente a su mente las palabras complicado y lioso. Jetfighter: Full Burn sigue en la línea de los simuladores, pero adornado.

Bueno, bueno. ¡Qué podemos decir de este simulador de vuelo que viene de las manos de TAKE 2! Pues que es un simulador de vuelo más, que no incluye demasiadas innovaciones técnicas, pero que es algo más original que alguno de sus predecesores.

Este simulador resulta más innovador que otros vistos hasta ahora porque para comenzar a jugar podrás pasar primero por una especie de "aventurilla gráfica", en la que la vista estará unas veces desde una cámara centrada, en el centro de una habitación, y otras veces desde una vista objetiva, es decir, mientras vas andando.

Es, por decirlo de algún modo, una forma algo más divertida de entrar en el menú de un simulador. Esto es, que pasamos del sempiterno menú de un simulador a otro un poco distinto, en el que incluso podemos pasar un rato divertido moviéndonos por dentro de las habitaciones a nuestro antojo. Pero eso sí, con algunas limitaciones visuales; por ejemplo, sólo se puede rotar la cámara, no se puede hacer ni un zoom ni nada por el estilo, recuerda que estamos hablando de un simulador de vuelo, no de un programa de diseño gráfico.





Esto es algo que la gente de TAKE 2 ha hecho muy sabiamente saliéndose así de la monotonía de los simuladores.

Desde el punto de vista técnico podemos decir que no se sale de la rutina; un simulador de vuelo siempre es un simulador de vuelo y las engines siempre son parecidas, unas más suaves que otras y con algunas incorporaciones técnicas, como es el caso de Jetfighter: Full Burn, pero siempre bajo idénticas pautas.

La engine de JF: Full Burn está bastante lograda, ya que proporciona una calidad de vuelo muy suave y una vista amplia del escenario sin perder en ningún momento la vista de los polígonos que hay en pantalla.







Las luces y sombras tal vez podrían estar un poco mejoradas, pero de todas formas es algo que casi no se aprecia.

Un punto a favor del juego es su gran repertorio de misiones. Si eres un "viciosillo" de los simuladores, te encantará eso de poder elegir entre un montón de misiones. Por otro lado, además de las misiones también puedes elegir tu avión, entre varios, y por si eso fuera poco te dan la oportunidad de elegir el armamento de tu caza, eso sí, siempre dentro de unos límites.

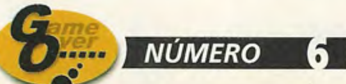
Ahora es el turno de su calidad gráfica; pues bien, la calidad gráfica que ofrecen hoy en día los simuladores de vuelo viene a ser muy parecida en casi todos, ya se sabe, polígonos (no demasiados) y siempre bastante similares. Los de JF: Full Burn en concreto están muy bien, además cuenta con algunas digitalizaciones y tira de vez en cuando un render de esos que "parten el bacalao", por lo que resulta bastante vistoso.

Resumiendo, Jetfighter: Full Burn es un simulador de vuelo más, al que se le aprecia algo más de detalle y jugabilidad. Podemos decir que supera por muy poquito a los simuladores actuales, pero solamente gracias a los detalles que los chicos de TAKE 2 le han puesto. Ya sabes, ármate hasta los dientes y... ¡A volaaar! ✦









Una aventura prometedora

TONIC TROUBLE

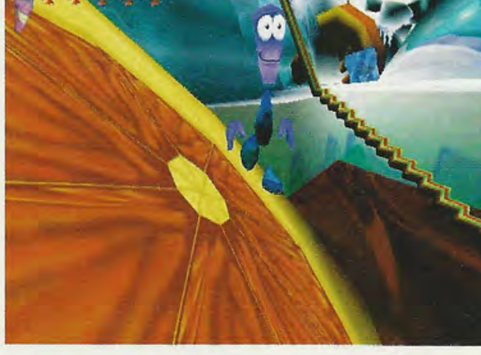
DESARROLLADOR	UBI SOFT
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
GÉNERO	AVENTURA GRÁFICA
LANZAMIENTO	ABRIL 1998

AUTOR: LETICIA KRAHE

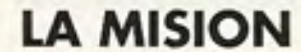
Ubi Soft nos presenta, aunque todavía en desarrollo, una divertida aventura de acción y humor, dedicada a todos aquellos forofos de los buenos juegos que mezclan aventura, peligro y misterio, sea cual sea su edad. Por lo que hemos podido ver, podemos decir que por ahora es una aventura que promete al menos, diversión.

El juego comienza cuando a nuestro compañero de aventuras, Ed, (un divertido extraterrestre de color violeta), durante una exploración científica de la galaxia, se le cae sobre la Tierra una lata que contiene un liquido extraño. Ed debe salvar a nuestro planeta, porque si se libera el contenido de dicha lata aparecerán una serie de mutaciones en todo ser vivo que habita en él.




LA MISION



Nuestro protagonista recibe órdenes tajantes de reparar el desaguisado que ha ocasionado con su torpeza. ¿Cómo?, rescatando la lata que tiene en su poder el malvado Grogh el Hellish, este malévolo personaje se aprovecha de los poderes de la lata para hacerse dueño del planeta tierra.

Por esta misión, Ed se embarca en una serie de aventuras y peligros que le ponen en contacto con un pueblo de adoradores de CD's, con extrañas verduras asesinas, con un desierto de pirámides al revés y muchas otras más, a cuál más entretenida.

Nuestro extraterrestre está equipado con armas como una pajarita mágica o un enigmático palo

Para poder ir avanzando a lo largo de su misión nuestro extraterrestre estará equipado con armas que irán desde una simple pajarita mágica hasta un enigmático palo que cambia misteriosamente de forma.

Ed también puede desarrollar diferentes acciones como saltar, correr, nadar, bucear, planear por el aire e incluso disfrazarse de distintas formas. Como podréis observar, Tonic Trouble no es la típica aventura gráfica, sino que además de presentarnos una aventura también nos muestra algo de arcade.

El protagonista a lo largo del juego se va a encontrar con multitud de amigos y enemigos, entre los que destacan una momia, una seta mágica, un extraño personaje en forma de bola que se cree Napoleón, un mamut herido con licencia de piloto y guardianes malvados que pueden volar con la ayuda de helio. También hay una aparición fantasma del mismo Rayman (personaje que nos ha acompañado en anteriores aventuras de Ubi).



GRÁFICOS

Están realizados con polígonos, presentan texturas ricas de alta calidad y las animaciones se ejecutan a una velocidad muy alta, cosa que se agradece bastante porque es muy importante que un juego con estas características vaya rápido.

Se han utilizado nuevas herramientas de integración proporcionando 10 mundos en 3D con un nivel de detalle y una profundidad de gráficos bastante interesante, así como una completa libertad de movimientos dentro de cada escena.

Los gráficos, por lo que hemos podido ver (que ha sido poco) nos han gustado mucho pues son divertidos, un poco similar a Rayman aunque han mejorado.

El protagonista de la aventura, el extraterrestre De, es un tierno y simpático personaje que te enternecerá con todos sus problemas y desventuras a lo largo de este juego.

CONCLUSIÓN

Por ahora parece que los desarrolladores de este juego van por buen camino, aunque tendremos que esperar a que nos llegue el "master" para poder decidir con total certeza que se trata de una aventura prometedora. ✦

DESARROLLADOR	MAXIS
DISTRIBUIDOR	E. A.
GÉNERO	SIMULADOR
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

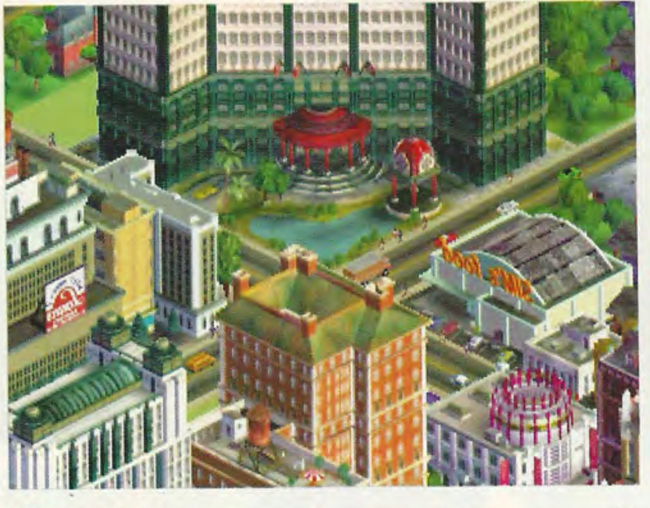
AUTOR: ALAN WILDER

La ciudad de las estrellas

SIMCITY 3000



Llega hasta nosotros todo un clásico totalmente renovado. El inigualable, el magnífico, el genial Simcity en su enésima versión. Maxis puede demostrar que conoce bien el terreno de cómo construir ciudades y, encima, disfrutar de ellas.





SimCity se convirtió en un título muy importante para la pequeña historia de los juegos de ordenador. A finales de los 80, cuando el Amiga dominaba ampliamente el mercado de los juegos para ordenadores de 16 bits, el PC estaba todavía relegado, pese a su indiscutible posición, en el sector laboral. Quien compraba un PC para jugar estaba loco o tiraba el dinero. Tal era el concepto que se tenía hasta entonces de los juegos de ordenador.

Pero, poco a poco, el PC se fue distanciando de sus competidores gracias a una política que las compañías desarrolladoras aplicaron desde el principio. Si resulta imposible competir con sistemas donde el arcade reina a sus anchas, inventemos nuevos géneros. De aquí nacieron conceptos tan importantes como los simuladores y, sobre todo, los "simuladores de Dios" o "God Sims".

Este tipo de simuladores proporcionaban un inmenso placer al jugar con ellos, aunque contasen con unos gráficos más o menos aceptables, pero la sensación de poder dominar todo un mundo a tu antojo era simplemente indescriptible. Y entre los más populares surgió rápidamente Sim City, erigiéndose como líder de todos ellos. Gustaba a mayores, a niños, a alcaldes, a concejales, etc., etc.

CÓMO PASA EL TIEMPO

SimCity 3000 ha sido la primera renovación del original en cuatro años. Su salida al mercado se anunció el año pasado, y según Maxis, los creadores del producto, iba a romper totalmente con los cánones del SimCity clásico, pues se iba a sustituir la perspectiva tradicional del producto, una cámara aérea subjetiva, por una vista en primera persona muy similar a la del Quake y totalmente innovadora.

SimCity 3000 ha sido la primera renovación del original en cuatro años

La cuestión estribaba en que el jugador se sintiera como un verdadero "dios" que visitaba de vez en cuando a sus súbditos y se permitía el lujo de recorrer a lo largo de la ciudad, bien fuera construyendo nuevos edificios, destruyendo los que no interesen a sus planes o, simplemente, defendiendo las ciudades de potenciales amenazas como un pavoroso incendio, una tormenta eléctrica o solucionar el caos circulatorio.

Pero una cosa es lo que se supone y otra lo que al final se obtiene. Finalmente, el resultado visual de SimCity 3000 tendrá la misma perspectiva que siempre aunque contará con mejores gráficos y animaciones, como es norma en esta sociedad tan tecnológicamente avanzada en la que vivimos. El motivo de este cambio consiste, justamente, en lo "poco desarrollada que está la tecnología actualmente", según palabras del Director General de Maxis. Al parecer, el resultado obtenido no tenía la suficiente calidad como para que el











interfaz de SimCity 3000 fuera vistoso y rápido al mismo tiempo. Bueno, esto según opinión de este jefazo de Maxis, claro. Se supone que la tecnología ya existe para realizar incluso cosas mejores, sino que eche un vistazo a los últimos juegos 3D que actualmente copan los números uno de venta. Otra cosa muy distinta es tener que acabar un producto a tiempo y, si no se consigue, utilizar un motor ya visto aunque sea con gráficos muy mejorados.

VIDA EN LA CIUDAD

Vayamos a lo que trae de nuevo este SimCity 3000 que, pese a su cambio de diseño a última hora, todavía es lo suficientemente atractivo como para que cualquiera pueda dedicarle miles de horas de su vida y no acabar, pues no tiene final. Se comporta como si fuera una ciudad de verdad.



En primer lugar, los personajes y vecinos de tu ciudad virtual tienen más inteligencia que los de las versiones anteriores. Cada uno de los que encontrarás llevará su vida tan ricamente sin que tengas que preocuparte por más, pero, claro, si le atropella uno de los múltiples vehículos renderizados, será necesario que los hospitales tengan una buena gestión. Y eso es una tarea totalmente tuya.

Asimismo, se ha incrementado considerablemente el número de desastres climatológicos respecto a anteriores entregas. Todo está diseñado de forma específica para hacerte la vida más difícil si puede ser. Pero no todo son desventajas. Se permite ahora que la ciudad sea mucho más grande, y se ha incorporado una nueva barra de herramientas con opciones que te facilitarán sobremanera la gestión y construcción de toda una enorme ciudad.





También se le facilita al usuario con más poder, con controles más avanzados que afectarán directamente al destino de la ciudad, por lo que posiblemente se haya incrementado considerablemente la dificultad del juego hasta extremos que pueden romper los nervios al más pintado de todos los mortales.

Y, por último, no puede faltar la consabida conexión Internet con más y más ciudades. Efectivamente, éste es uno de los mayores reclamos publicitarios a la hora de vender un juego: asegurarse que tiene una vida muy larga con más y más escenarios. Y si realmente es bueno como todos sus títulos anteriores, SimCity 3000 se merece algo más que un simple vistazo de una demo cualquiera. ✦



DESARROLLADOR	ACCOLADE
DISTRIBUIDOR	E.A.
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	SIN CONFIRMAR

AUTOR: ALAN WILDER

Amos del Cosmos

STAR CONTROL 4



Star Control es uno de los clásicos de la estrategia que normalmente "sufre" una remodelación cada cierto tiempo, porque tiene un publico tan fiel que recibe entusiasmado cualquier novedad que se produzca alrededor del mismo. Enhorabuena, aquí tenéis la cuarta parte.





La magia de Star Control es indudable. Fue el primer juego en mostrar una visión global de la Galaxia y en la que el usuario se identificaba plenamente en su papel de líder de una raza dispuesta a conquistar el Universo. Combinaba a partes iguales estrategia, acción y exploración. Para todos aquellos que han disfrutado de Master of Orion o Ascendancy se sentirán como pez en el agua en la serie Star Control. De hecho, Star Control 2 está considerado como uno de los mejores juegos de todos los tiempos.

Ahora, Accolade ha cambiado totalmente el diseño de este juego para mostrar pura y auténtica acción 3D. Ahora ya no estarás en el salón del Trono Imperial, sino a bordo de una todopoderosa nave espacial desde la que dirigirás tus dominios.

Todos los cambios principales de esta cuarta parte se refieren al aspecto gráfico del mismo. Todas las naves, planetas y diferentes escenarios han sido construidos con polígonos y mapas de texturas. Se mejorará el motor del juego añadiéndole capacidades de aceleración 3D y el interfaz y diseño del programa han sido rediseñados totalmente para simplificar su manejo y prestar toda la atención en la acción.

No obstante, no se ha abandonado totalmente el concepto de estrategia. Simplemente se han eliminado algunas opciones que situaban a Star Control dentro de la "línea dura" de la estrategia. Un factor negativo es que al intentar acercar este juego a un sector del público más amplio, muchos de sus antiguos fans se sientan decepcionados porque se ha abandonado el concepto e idea originales.

El modo multijugador está instalado para su uso con hasta ocho posibles jugadores. Ellos se integrarán en una de las tres grandes alianzas galácticas: Zealots: descendientes de los antiguos habitantes del Cosmos y que cuentan con una tecnología fascinante. Dominion: reúne a las razas más belicosas y resulta ser la Alianza más peligrosa para los demás habitantes de la Galaxia, ya que tiene fuertes bonificaciones a la hora de atacar y destruir. Por último, New Crux es una confederación de razas que rechazan unirse a un Imperio Galáctico. Estamos hablando de Alianzas, pero en la Galaxia de Star Control 4, encontrarás 36 razas distintas de seres inteligentes, cada una con sus habilidades y debilidades. Tal amalgama de vida y civilización puede traer situaciones muy interesantes para cualquier jugador.

Puede parecer a primera vista que se ha sacrificado todo el elemento estratégico de Star Control para mostrar únicamente escenarios muy elaborados y gráficos de alucine. Es pronto todavía, para dar una primera impresión. Si Accolade cumple con su promesa de que el factor estrategia será tan bueno como en las partes anteriores aunque radicalmente diferente, es posible que nos encontremos con uno de los juegos del año y que Star Control pase a convertirse en una serie de culto a convertirse en algo que puede venderse muy bien. ✦





Locos de los saltos

MOTOCROSS MADNESS

DESARROLLADOR	RAINBOW STUDIOS
DISTRIBUIDOR	MICROSOFT
GÉNERO	SIMULADOR/ARCADE
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: ÁNGEL F. JIMÉNEZ

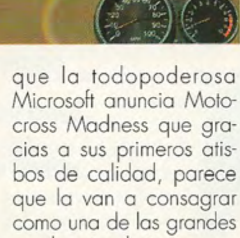
Los locos de los saltos es un título muy adecuado para este juego porque está destinado especialmente a los amantes del motocross, uno de los deportes más arriesgados y espectaculares que existen. Microsoft ha apostado muy fuerte por este título que apuesta por los gráficos 3D más espectaculares.

Las carreras de motos han conocido grandes juegos para ordenador desde el principio de los tiempos, pero siempre ha sido más difícil encontrar juegos basados en la modalidad del motocross, una de las más duras que se pueden encontrar en el mundo de la alta competición.

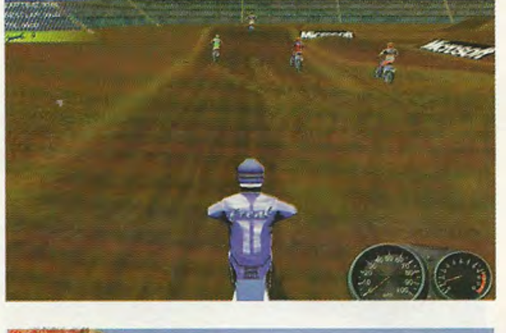




Las características de este deporte con sus complejos entramados de saltos, virajes, escenarios planteaban grandes retos para los programadores, pero desde que salió al mercado Motoracer, esta impresión ha cambiado. Tanto que la todopoderosa Microsoft anuncia Motocross Madness que gracias a sus primeros atisbos de calidad, parece que la van a consagrar como una de las grandes en el sector de juegos.











Lo que encontraremos, lógicamente, será más y más carreras de motos sobre escenarios realmente difíciles para los poco habilidosos. Microsoft ha tomado esta vieja idea y la ha llevado de nuevo a la práctica con toda la tecnología disponible. A través de la compañía de desarrollo, Rainbow Studios que ya son viejos colaboradores de Microsoft, se está utilizando al máximo las posibilidades de las nuevas tarjetas 3D y tecnologías como el AGP, que todavía no está despegando como debiera. Entre una de las particularidades más llamativas es que la aceleración 3D del juego se efectúa a través de una API Direct 3D.

En cuanto a otras características técnicas, decir que los motoristas y escenarios han sido creados a través de un sistema de captura de vídeo. Con esto, nos aseguramos que el realismo queda patente en todas las facetas del juego. Sólo falta que el barro nos salte a la cara y que podamos oler el humo y aceite quemados. Todavía queda algún tiempo para que podamos percibir estas sensaciones, pero algún día se hará y los juegos van a ser los primeros en beneficiarse.



Dejémonos de vicisitudes futuristas y veamos los aspectos multijugador de Motocross Madness. Pues como la inmensa mayoría de los juegos actuales soporta su uso con ocho personas en una red local y más adelante, en la zona de juegos que ha hecho Microsoft en Internet, se podrá competir con pilotos de todo el mundo, que a bordo de su Pentium te demostrarán que siempre hay alguien más rápido y listo que tú.

Motorcross Madness promete ser la bomba, estamos seguros de ello en la redacción. Ahora están de moda los juegos de motos y encima son muy buenos ¿Quién da más? ✦

DESARROLLADOR	INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR	INFOGRAMES
GÉNERO	AVENTURA
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: ÁNGEL F. JIMÉNEZ

La Edad Oscura

PILGRIM

Corre el año 1208 de la Era Cristiana. Un caballero templario ha renegado de su sagrada orden y vagabundea por toda Francia hasta que cae en una emboscada. Herido de muerte deja un preciado manuscrito al líder de una organización secreta. Éste es el argumento de una nueva aventura para los amantes de la Edad Media.

El género de la aventura, por desgracia, se prodiga poco en las páginas de nuestra revista y en las de cualquier otra. Este género, que antes era el rey absoluto en el mundo de los PC, ve como, poco a poco, deja su parcela de poder ante la avalancha de títulos pertenecientes a géneros como la estrategia o la acción 3D.

Para poder sobrevivir, los juegos de aventura se tienen que disfrazar bien con escenas de vídeo, o bien mezclarse con el género de puzzles. Esto último es lo que ha pasado con Pilgrim, un ambicioso proyecto de la compañía francesa Infogrames, que ha confeccionado una atractiva historia que ocurrió en la tierra de sus antepasados.

Tomaremos el papel de Simon, hijo del dirigente de esa extraña orden. El contenido de ese manuscrito, que algunos consideran de carácter mágico, está bajo su responsabilidad y debe enviárselo cuanto antes a Petrus, un influyente ciudadano de Toulouse. Pero las cosas no serán tan fáciles. La Iglesia se convertirá en el principal enemigo de esta misión porque pretende destruir el manuscrito. El propio Papa Inocencio III, conocido por sus dotes de "falta de tolerancia", ha enviado al terrible inquisidor Diego de Osma, siempre los españoles hacemos de malos en cualquier cosa que venga de Francia, para que "envíe a los brazos del Señor" al pobre Simon.







Pues entre que nos derretimos la cabeza sorteando los enigmas que se presentan y evitamos las embestidas de la Santa Inquisición, Pilgrim presenta un aspecto gráfico magnífico. Se han recreado con enorme exactitud los detalles pertenecientes a la edad medieval francesa, tanto en la arquitectura como en la vida cotidiana. Obviamente es una ventaja poder vivir en el mismo país donde se desarrollaron estos presuntos hechos, para poder programar una aventura que capte toda la esencia de la época.





Siempre se ha mostrado al género medieval como una época poblada por brujas y demonios de toda clases, amén de otros tipos de criaturas fantásticas. No nos podemos imaginar, la cantidad de historias para siempre olvidadas que han ocurrido en un período de mil años en el continente europeo. No hay que echar mucha mano a la imaginación para construir historias buenas y poder jugarlas. Pero aún así, los diseñadores han recurrido al mito templario y a las leyendas de la Cábala judía para dar más sal a una historia que por sí sola es muy atrayente.





No podía faltar la típica taberna medieval.

Otra cosa es que su interactividad satisfaga al amante de las aventuras clásicas. Para gustos no hay nada escrito, pero en un juego de este tipo el interfaz es un elemento que no se puede descuidar por nada.

¡Nos vemos en el Siglo XIII! ✦

actua SOCCER 2

El fútbol real es ahora mejor...

Actua Soccer 2 presenta a Alan Shearer, el famoso goleador inglés, quien selecciona sus 11 estrellas del balón para enfrentarse a ti. Las secuencias de captura de movimientos las ha proporcionado el delantero del Liverpool Michael Owen, y los comentarios interactivos en directo son de Barry Davies y Trevor Brooking.

Incluye los 64 equipos internacionales más importantes

Actua Soccer 2...
Lo más cercano a la realidad que podrás conseguir.







Pantallas tomadas de la versión Playstation

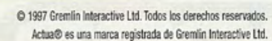






Distribuido por:





POWERVR



Desarrollador	Microprose
Distribuidor	Proein
Género	Estrategia
Lanzamiento	Próximamente

AUTOR: ALAN WILDER

Sueños de robot

MECH COMMANDER

Formar parte de un ejército de mech puede ser el sueño de muchos soldados del futuro o de todos aquellos que hoy en día, disfrutan de los juegos de mesa. La simulación futurista de batallas entre gigantes robotizados ha dado su paso definitivo a la Gloria.







Una situación normal para muchos chavales es dedicarse las tardes de los domingos a extender un tablero encima de una mesa, con casillas hexagonales en la mayoría de los casos, y utilizar unas figuritas que representan a robots "gigantes" ya que su tamaño real sería de unos 10 ó 12 metros. Luego por tunos, cada jugador extiende su plan de ataque para exterminar al ejército enemigo de robots o simplemente conquistar una ciudad, y aprovisionarse de los suministros necesarios para seguir la campaña o guerra estelar donde uno esté involucrado.

Los juegos de "Battletech" se expandieron rápidamente en EE.UU en los 70 igual que los juegos de rol. Luego pasaron a Europa y a todo el mundo. En la actualidad son considerados como uno de los juegos de mesa más idóneos para ejercitar las nociones básicas de estrategia y activar la inteligencia de los más jóvenes y también de los no tan jóvenes. Es un juego de tablero, y por lo tanto, como sucede con el rol, es idóneo para su conversión al ordenador.

Ha habido muchos juegos de "mech" en nuestras pantallas, algunos de infausto recuerdo, pero otros han sido número uno porque simplemente son divertidos, tienen muy buenas animaciones futuristas con robots destrozándose en la batalla, que siempre es un punto a su favor para su posible comercialización y otros, los menos, todo hay que decirlo, donde se daba una mayor importancia a la estrategia que al aspecto visual.



MechCommander no es un simulador de mech cualquiera", sino que es un complejo juego de estrategia en tiempo real que tiene una calidad gráfica y técnica indiscutible. En él, asumirás el papel de un "MechCommander" al mando de una unidad de élite de "MechWarriors" al bordo de los "Mech" más rápidos, ágiles y destructivos que se hayan construido nunca. Tu objetivo es reconquistar el planeta Port Arthur caído bajo las garras del Clan Smoke Jaguar, que se distingue de los demás clanes por ser el que tiene una tecnología más superior y a primera vista, tiene todas las de ganar.

Como puedes ver, el escenario está tomado del Universo Battletech ya que Microprose ha perdido permiso, pagando religiosamente claro está, para utilizar los nombres y demás marcas registradas. Esto supone una ventaja para MechCommander: el jugador experto tiene ya "todo aprendido". Por otra parte, lo que ofrece MechCommander son 24 Mech nuevos para utilizar en 30 misiones.





Además, al estar incluido el juego en el género de la estrategia, significa que el usuario tiene total libertad para definir no sólo el chasis de los mech que comande, sino muchos más parámetros que en un arcade están fuera de control.

En definitiva, un título esperado por todos los aficionados a BattleTech y que cuenta con la garantía de Microprose en su desarrollo. ✦





Locos del aire

PLANE CRAZY

DESARROLLADOR	EUROPRESS
DISTRIBUIDOR	ARCADIA
GÉNERO	ARCADE
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: ALAN WILDER

Por el momento has tenido la oportunidad de conducir motos o coches en pistas o circuitos de todo tipo. Pero pilotar un avión en una loca carrera de acrobacias es algo que no se ve todos los días.

¿Te puedes imaginar un "Screamer en el aire"? Pues algo parecido será Plane Crazy, un nuevo arcade que también será lanzado en versiones de Playstation y de máquinas recreativas.





Pues así es. Nada de deportivos último modelo ni carreras en los más prestigiosos circuitos. Lo que te espera es la competición más alucinante que se haya ratificado en el aire. De mano de los Crazy Aces, tendrás que satisfacer las necesidades básicas de todo piloto como son la velocidad, el riesgo y la aventura.

Como todo buen juego de competición que se precie, en Plane Crazy hay varias modalidades de competición. O bien puedes jugar en carreras de entrenamiento o con otros pilotos a modo de "ver quién es el mejor" o bien, participar en el mucho más interesante modo campeón. Este modo se compone de cinco grandes campeonatos. Si ganamos alguno de ellos, se recibe la suficiente cantidad de dinero como para que nuestro avión quede como nuevo. Estas mejoras son muy importantes para recibir el galardón final, pues los programadores de Plane Crazy han querido que éste no sea el típico arcade de sólo correr, sino que eligiendo bien los componentes del avión, se podrá conseguir una victoria, acabar la carrera o abandonar la prueba.

La variedad de ejercicios es enorme y de gran originalidad

Cada uno de estos campeonatos tiene un escenario totalmente distinto. Es posible sobrevolar espléndidos parques naturales o siniestros volcanes con ganas de echar mucho fuego sobre la carrera. Ya en serio, en las pantallas que os mostramos se disfruta de la gran calidad visual de la cual dispondrá Plane Crazy, y todo ello sin aceleradora, aunque, como es lógico, es muy probable que incluya la opción 3DFx, como ya es norma en cualquier arcade.



Y recordando de nuevo a Screamer, una de las mayores virtudes era su modo multijugador. Se trataba de uno de los mejores que se hayan hecho y todo era "encender y ponerte a jugar" sin que el ordenador que hacía de servidor tuviera que cascar cada hora. Así se espera que sea el de Plane Crazy donde hasta ocho jugadores podrán enfrentarse en cualquiera de los modos mencionados arriba.



Es una buena idea la que presenta Plane Crazy. Tal vez hubiera sido mejor que, en vez de avionetas acrobáticas, se tratara de aviones comerciales de mayor tamaño, como el archiconocido Boeing 757. Hubiera sido aún más divertido, pero claro, es de imaginar que las maniobras de tales aparatos "necesitan" de más espacio físico que sus hermanos pequeños y el juego se hubiera complicado enormemente.

Pronto estará entre nosotros Plane Crazy, que como su nombre indica puede traer ante todo mucha locura y diversión entre los fanáticos de los aviones. O eso esperamos. ✦



Una dura pelea entre ases.



¡Cuidado con el puente!

DESARROLLADOR	▶	GT INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR	▶	GT INTERACTIVE
GÉNERO	▶	PINBALL
LANZAMIENTO	▶	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: ALAN WILDER



La máquina de ganar

BALLS OF STEEL

Los pinball parecen que tienen temporadas como los hongos. De repente, no sale ninguno al mercado o nos encontramos con una auténtica explosión de ellos. Balls of Steel tiene un nombre que indica claramente a qué genero pertenece.



Nos encontramos con el último pinball que se convertirá entre nuestros juegos favoritos. Balls of Steel viene de la mano de GT Interactive, unos especialistas a la hora de hacer buenos y divertidos títulos y que en sí mismo no incorpora nada nuevo, a excepción del argumento temático de las mesas, que es una de las principales razones por las que un Pinball se suele vender.

En mi opinión particular, los pinball no son nada de otro mundo. No tienen la complejidad técnica ni argumental de otros juegos, incluso de otros tipos de arcade. No tienen manuales de quinientas páginas, ni son difíciles de comprender. Al contrario, es todo muy sencillo y una vez lo instalas en tu disco duro, pues a jugar. Se trata del género de ordenador más parecido a las consolas y ahí radica toda sus ventajas y atractivo. Carecen de grandes cosas que mostrar a nivel técnico, todavía, ya veremos lo que nos espera en el futuro, pero pueden ser jugados al instante sin perder el tiempo para enterarse de qué va el asunto.

Balls of Steel incluye varios modos de pantalla para poder apreciar todo su poder. Imagina el espectáculo que se puede montar al verlo en un monitor de 20 pulgadas. Bueno, ni las máquinas recreativas pueden llegar a tanto.



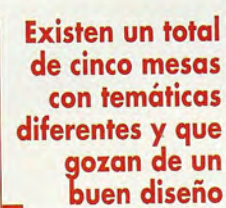
Asimismo, existen un total de cinco mesas con temáticas diferentes y diseñadas con un gusto alucinante. Veamos una breve descripción de las mismas:



• **Mutation:** Está basada en las historias de ficción científica con malvados científicos dispuestos a todo para conquistar el mundo. Tiene varias "rampas mutantes" que proporcionan jugosos bonus y una especie de "acelerador de partículas" que despide las bolas a toda velocidad.



Existen un total de cinco mesas con temáticas diferentes y que gozan de un buen diseño



• **Barbarian:** Aquí está la típica mesa de ambiente medieval fantástico que no puede faltar en ningún pinball que se precie. Con una ambientación muy parecida a las películas de Conan, Barbarian ofrece mucha diversión y dificultad. Dominar esta mesa requiere una gran técnica y pericia.

• **Firestorm:** Otro de los temas más sugerentes es el de los oficios peligrosos. Y ser bombero en una ciudad que tiene suelto a un pirómano peligroso, puede ser de todo menos aburrido. Es una tabla complicadilla, ya que tienes cuatro flippers para manejar. Apuntar en el momento justo sobre las dianas puede ser la mejor solución para salir con vida.

• **Darkside:** ¿Has podido ver películas tipo Alien o parecidas? ¿Te fascinan los monstruos espaciales ? Si la respuesta es afirmativa, ésta es tu mesa. Darkside se distingue de las otras mesas porque es mucho más fácil. No hay tantos obstáculos y sólo debes preocuparte por dos flippers, pero eso no es óbice para que disfrutes de un buen número de animaciones y efectos especiales.

• **Duke Nukem:** Nuestro amigo Duke después de arrasar cuantos niveles se le han puesto por delante, llega como fondo temático de Balls of Steel. Posiblemente, ésta sea la mesa preferida de todos los fanáticos de los juegos 3D. En ella encontrarás mucha acción y cuatro flippers que te volverán loco.

Si te gustan los pinballs, seguro que te gustará Balls of Steel. No incorpora nada nuevo al género, pero es divertido y posee muchas animaciones y detalles que le elevan por encima de la media. ✦





ALUCINARAS CON...



Te lo mandamos a casa
Horario de 10 a 21 horas

902 115 889

TE LO MANDAMOS A CASA, ¡¡MAS DE 1.000 CD...!!
JUEGOS, EDUCATIVOS, UTILIDADES, EROTICOS, PROFESIONALES.

Distribuidor: Consulte Condiciones Especiales — Gastos de Envio No Incluidos

FIFA 98



REF. A1
P.V.P. 5.490

Z


REF. A2
P.V.P. 1.990

+ DE 1000 JUEGOS PARA WINDOWS

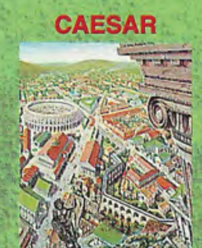

REF. A3
P.V.P. 2.990

FINGERS - MECANOGRAFIA


REF. A4
P.V.P. 1.990

PRESUPUESTOS Y FACTURAS


REF. A5
P.V.P. 9.950

CAESAR

REF. A6
P.V.P. 2.990

SUPER QUINIELAS

REF. A7
P.V.P. 1.990

SLIDING IN


REF. A18
P.V.P. 1.990

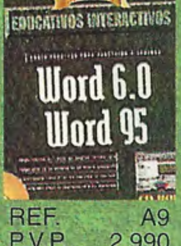
DISEÑO DE INTERIORES EN 3D


REF. A16
P.V.P. 2.990

REF	TITULO	P.V.P.
A33	BLADE RUNNER II	7.690
A25	BROKEN SWORD II	6.990
A29	DISEÑO DE JARDINES	2.990
A28	DISEÑOS RAPIDOS PARA EXCEL	2.990
A30	DUNE + TOP HIT 97	2.990
A27	ECONOMIA DOMESTICA	2.990
A26	ENCARTA 98	17.990
A21	GABRIEL KNIGHT	1.990
A31	GOAL + TOP HIT 97	2.990
A24	INCUBATION	7.690
A22	KING´S QUEST	1.990
A19	LANDS OF LORE II	7.690
A32	MANIC KARTS + TOP HIT 97	2.990
A20	RED BARON	1.990
A23	WORLD OF SEX - 10 cd eróticos - +18 años	9.990

IMPRENTA TARJETAS DE VISITA

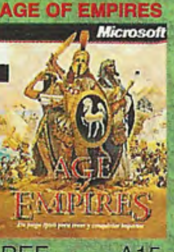

REF. A8
P.V.P. 2.990

CURSO WORD


REF. A9
P.V.P. 2.990

HOT & HORNY

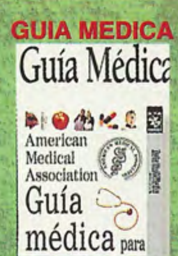

REF. A17
P.V.P. 1.990

AGE OF EMPIRES


REF. A15
P.V.P. 6.690

OUTPOST


REF. A14
P.V.P. 1.990

GUIA MEDICA


REF. A13
P.V.P. 9.990

EARTHSIEGE 2


REF. A12
P.V.P. 1.990

LOS HEROES MATEMATICOS


REF. A11
P.V.P. 5.990

COMENZAR A LEER


REF. A10
P.V.P. 4.990

La Informática en Casa S.L.
Apdo. Correos 59.151 28080 MADRID

Precios con IVA incluido. Precios válidos hasta fin de existencias. Envios a toda España. Teléfono de pedidos 902 115 889

DESARROLLADOR	EPIC
DISTRIBUIDOR	NEW SOFTWARE CENTER
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE


AUTOR: JORGE ROSADO

El eternamente esperado

UNREAL

¿Puedes imaginar gladiadores espaciales, prisiones flotantes, enemigos más inteligentes que los perversos bichos de Alien y también una tecnología conocida como Portal Render? Si tu respuesta es afirmativa, es el momento de que entres en un mundo totalmente irreal.

Al principio estaba inmóvil, inerte sobre la extraña camilla en la que estaba acomodado; mi cuerpo permanecía sin vida hasta que un potente ruido traspasó mi cerebro a través de los tímpanos. Este extraño acontecimiento me volvió a la cruda realidad. Ahora sabía dónde estaba y dónde me encontraba. Este pensamiento me inundó de terror y miedo.

ATRAPADOS EN EL ESPACIO

Soy uno de los cientos de prisioneros que viajaban en la prisión de Vortex Rikers, prisión flotante, antes de que, por alguna razón que hasta el momento desconozco, colisionara con la superficie de un extraño planeta. Por cierto, el panorama que contemplé alrededor de la averiada cabina de éxtasis no hizo más que empeorar la situación. Los restos de los carceleros y de mis ex-compañeros de celda decoraban las paredes del hangar en el que me encontraba...

Alguien se ha dedicado a asesinar a presos y guardianes con un gran sentido de la tortura

Tras el impacto, mi cuerpo se volvió loco de miedo tras ver las escalofriantes escenas de sangre que pude contemplar: cuerpos mutilados y destrozados, entrañas sacadas de su sitio natural y que ahora permanecían colgadas de todas partes, convirtiendo as habitaciones de la maldita prisión en un gigantesco estómago de alguna criatura innombrable. Tras recuperar la calma, pensé en algo que me llenó de pavor. Esto no podría ser obra del impacto con el planeta. Algo o alguien se ha dedicado a asesinar a cada uno de los presos y guardianes con un refinado sentido de la tortura y la destrucción. Nadie quedaba vivo en la Vortex Rikers más que yo.

Tenía hambre y buscaba comida entre los restos, teniendo la fortuna de encontrar una mera pistola. Era mi única arma en una situación donde mi vida peligraba más que nunca y por primera vez, el miedo más espantoso me invadió por completo.





EN LOS LÍMITES DE LA REALIDAD

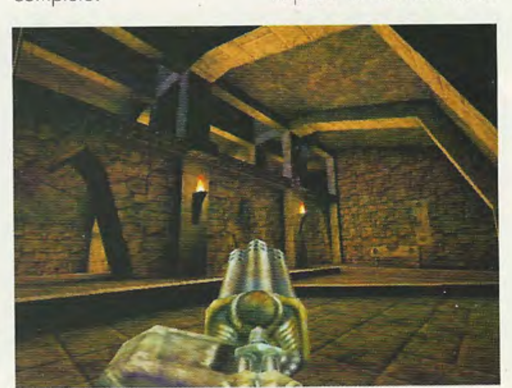
Éste es el planteamiento inicial del esperado Unreal. Un prisionero abandonado a su suerte y que debe luchar ante una miriada de monstruos de todas las clases posibles con el único objetivo de sobrevivir. Como podéis ver, cambia el escenario y la situación pero el planteamiento sigue siendo el mismo: tipo solitario con cachas de Rambo debe impedir la invasión de la











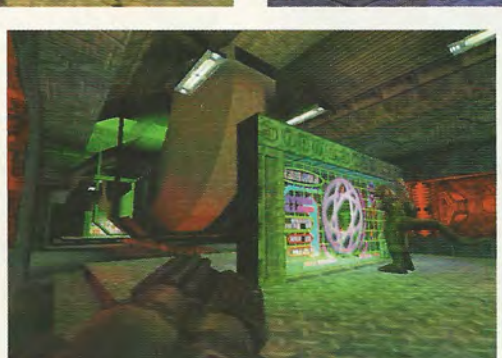






Tierra a manos de unos extraterrestres degenerados o criaturas provenientes del infierno.

Hemos esperado mucho tiempo a Unreal. En un primer momento iba a ser la respuesta a Quake, luego a Quake II y hasta ahora... Pero esperemos que pronto esté entre nosotros, porque el retraso ha sido de órdago, e incluso todavía no hay fecha definitiva de lanzamiento. De todas formas, Unreal incorpora un nuevo engine 3D que basa toda su potencial en la increíble tecnología Portal Render, muy de moda entre el mundillo de los desarrolladores, dotando de una enorme flexibilidad y potencia a la hora de diseñar escenarios. Se trata del editor más desarrollado creado hasta el momento, pero todavía es duda si este editor se incluirá en el juego para que todo el personal se dedique a construir sus propios niveles.



Unreal incorpora un nuevo engine 3D que basa su potencial en la tecnología Portal Render

Pero, como es norma de la casa hasta la fecha, la gente de Epic no se detiene en las capacidades tecnológicas de su motor gráfico sino que sigue penetrando en las entelequias de la jugabilidad y recubre su tecnología con personajes, situaciones y localizaciones dignas de cualquier producción cinematográfica de ciencia ficción. La acción de Unreal se sitúa en escenarios tan dispares como prisiones flotantes, minas, navíos mercenarios, grutas, ruinas de civilizaciones extraterrestres,... para dotar al juego de una profundidad nunca vista hasta el momento. ✦









ESCENARIOS

VORTEX RIKERS: La prisión flotante siniestrada de la que partimos hacia un futuro un tanto incierto, pues tanto tripulantes como prisioneros yacen muertos a nuestros pies nada más comenzar nuestra andadura.

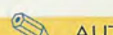
MINES: Las minas de Tarydium (la nueva aportación de Epic al mundo de los minerales desconocidos, después del Tiberium de Westwood, ...). En este escenario contemplaremos maquinaria pesada y continuas erupciones de lava.

CRYPTS: Laberínticas estructuras por las que nos moveremos cautelosamente atendiendo a cualquier sombra sospechosa que se dirija hacia nosotros. Nunca se sabe de dónde puede surgir el enemigo.

SKYCITY: Auténticas ciudades volantes en las que los pacíficos habitantes del planeta huésped se refugian de los peligros que les acechan en la superficie. Aquí levantan sus templos y los adornan con joyas y atavíos.

NAVIOS MERCENARIOS: Por si fuera poco, lo que no había tocado una raza de mercenarios biomecánicos viene de visita al planeta de Unreal para recolectar un poco de tarydium y venderlo como rosquillas en el mercado negro.

DESARROLLADOR	TELSTAR
DISTRIBUIDOR	POR CONFIRMAR
GÉNERO	COMPETICIÓN-SIMULADOR
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE


AUTOR: NACHO VALENCIA

Fórmula 1 en el mar

SPEED BOAT ATTACK

Suponemos que los asiduos lectores de Game Over conocerán Thunder Off Shore, el juego de la desarrolladora Noria Works que nos deleitaba con sus efectos de agua y lava, y sus magníficas estelas sobre el agua.



Pues bien, en Speed Boat Attack disfrutaremos de toda la emoción que nos brindaba Thunder Off Shore pero, tal vez, con una calidad gráfica algo superior. Es normal, Thunder salió hace algún año y Speed Boat Attack todavía no lo conocemos prácticamente. Pero promete.

Quizá, y lo más seguro, es que éste sea uno de los desarrollos con más aceptación del mes, y vamos a explicar el porqué: es algo innovador, no es que digamos que no se conocía de antes, porque no es así, pero no existen muchos juegos de este tipo, y los que existen no llegan a ofrecernos la calidad, que aunque no es excesiva, nos ofrece Speed Boat Attack. Lo segundo es que este tipo de juegos que mezclan acción y competición aportan a quien lo prueba una amplia diversión. Además, es como si tuvieras dos juegos en uno.

La tecnología que nos brinda el juego no es una maravilla, pero no está mal. Una engine que es capaz de soportar explosiones bastante buenas, un movimiento suave y rápido, y un efecto acuático bastante convincente. Mueve bastantes polígonos por segundo, aunque no demasiados, y da una calidad de sombreado e iluminación muy buena. Se trata de la típica engine que, sin llegar a ser una maravilla técnica, ofrece justo lo que necesita el juego.

Una engine que es capaz de soportar explosiones expectaculares

Puede que el juego no sea mejor porque la desarrolladora no lo haya querido, conformándose con hacer un juego de calidad media, con algún detallito que otro y mucha, mucha jugabilidad.

Algo que no nos cansamos de repetir es que resulta muy importante meterle a un desarrollo detalles de calidad, que pueden ser en tono de humor, de acción, o, simplemente, sonoros. Hay mil formas de convertir un desarrollo de nivel medio en algo muy bueno, no hay nada más que rematarlo. Algún ejemplo de esto que decimos es el Microsoft Cart Precision Racing, que ofrece algo muy típico, con vistas de cámara exquisitas, con modelos típicos también, pero que cuentan con unos detalles muy buenos, como los retrovisores o las marcas sobre la arena y el asfalto, y esas cosillas que dotan de prestigio y calidad al juego, y con ello a la compañía desarrolladora.

De todas formas, es el tipo de juego que con el paso del tiempo llenará las arcas de su desarrolladora, porque no dejará de venderse en mucho tiempo.

Si la calidad gráfica y tecnológica es media, el sonido también lo es. Tampoco es una maravilla, pero se adapta a las condiciones del juego que es lo que hace falta. Eso sí, podría ser mejor, pero también peor.





De todas formas no es un mal desarrollo; la gente de Telstar, puede dormir tranquila porque no les ha salido mal. El juego puede ir bien en P100-133Mhz o superior, con W95 y Sound Blaster 16, y no hace falta que dispongas de una aceleradora 3D para echarte unas carreras. ¡Qué lo disfrutes! ✦

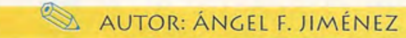




Recordando viejos tiempos

BLASTER

DESARROLLADOR	TOPWARE
DISTRIBUIDOR	TOPWARE
GÉNERO	ARCADE
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE


AUTOR: ÁNGEL F. JIMÉNEZ

Lanzar un "matamarcianos" como superjuego a finales de los 90, puede ser una elección arriesgada. La compañía Topware piensa que la idea que dio origen a los juegos de ordenador todavía tiene vida para rato.

Blaster es un juego que sigue al pie de la letra los guiones de cientos de otros títulos, novelas y películas de ciencia ficción. En el futuro, una gigantesca nave colonia con mil personas en su interior se establece en un lejano planeta para fundar una nueva Tierra. Pero a los dos años del aterrizaje, algo pasa y las comunicaciones se cortan para siempre. Todos los datos sobre la localización del planeta y la suerte de los desgraciados colonizadores está echada.

Transcurrió un milenio, la humanidad ha descubierto cómo viajar más rápidamente que la luz y ahora domina gran parte de la Galaxia. Hasta que un aciago día, a la Capital del Imperio humano, la vieja Tierra, llegaron una serie de naves de guerra atacando y destruyendo todas las instalaciones que encontraban a su paso. Tras la sorpresa inicial, llegó la consternación general cuando se pudo comprobar que las insignias de las naves atacantes eran las mismas que utilizaba la Tierra hacía mucho tiempo. Idénticas a las que portaba la nave colonia desaparecida para siempre.


Típica explosión submarina.



Averiguar este misterio será tu objetivo en Blaster. Un matamarcianos o "shoot'em'up", por emplear un término técnico más correcto, que sigue los patrones clásicos de toda la vida. Es decir, tendrás que disparar a mansalva a naves enemigas de todos los tamaños, no puede faltar el enemigo gigantesco de fin de fase que nos pone a todos de los nervios, o las oleadas de asalto que a no ser que seas muy hábil con el teclado, mando o lo que sea, lo tendrás muy negro.

Pero no sólo se trata de tomar viejas ideas, sino también de actualizarlas, y más en una época dónde la actualización informática se está convirtiendo en una idea obsesiva para todos: distribuidoras, usuarios, desarrolladores y, sobre todo, con gran regocijo, fabricantes de ordenadores. Por lo tanto, para estar "a la moda", los programadores de Blaster han construido todos los escenarios renderizados a tope, gráficos en SVGA a 60 frames por segundo, y lo último de lo último en técnicas de Goraud y mapeados de texturas.

El espacio ha sido sustituido por el fondo marino de un planeta muy lejano



Asimismo, y para los amantes de las bandas sonoras de los juegos, Blaster incorpora una vertiente de la "onda rave", aquí más conocida por "bakalao del fuerte" que puede convertir tu ordenador en una discoteca de las que abren por las mañanas y cierran a las 4 de la tarde. Personalmente preferimos el goa o el trance más tranquilito, aunque hay que reconocer que le vienen de perlas los temas musicales a Blaster, un juego muy espacial y también muy especial.

Los amantes de las viejas emociones podrán echar en Blaster una partidita como las de antaño. No está mal recordar los viejos tiempos y si Blaster promete diversión y adicción, todo es cuestión de probar. ✦





DESARROLLADOR	NOVALOGIC
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	SIMULADOR
LANZAMIENTO	SIN CONFIRMAR

AUTOR: ÁNGEL F. JIMÉNEZ

Amos del cielo

COMANCHE GOLD

La firma Novalogic se ha hecho inmensamente famosa gracias a sus simuladores de helicópteros. El Comanche, uno de los modelos más avanzados tecnológicamente, goza de una enorme popularidad entre todos los adictos al ordenador. Para ellos, Novalogic acaba de rizar el rizo.





Cuando el ejército de los Estados Unidos se vio en la necesidad de contar con el "helicóptero definitivo" para la última década del siglo XX, sus ingenieros crearon el Comanche, que pasa por ser una de las máquinas de matar más efectivas que se conocen. Supera ampliamente al Apache, tanto en prestaciones como en efectividad de combate, y por qué no decirlo, su diseño enamorará a cualquier apasionado de los helicópteros ya sean militares o civiles.

Salió al "mercado" y rápidamente cayó en las manos de Novalogic, que lo introdujo en las pantallas de todos aquellos ordenadores cuya tarea principal era servir de simuladores para los que no pueden ser pilotos. Los Comanche rápidamente engancharon debido, sobre todo, a su espectacularidad gráfica, antesala de lo que iba a suceder en el futuro de los juegos. Novalogic se caracterizó porque fue de los primeros en pedir al público un sistema muy exigente en cuanto a requisitos técnicos. Ya se podía oír comentarios de "necesitar cuatro megas más de memoria, con lo cara que está". Este argumento, gracias a las bajadas de precios, afortunadamente ya ha pasado y el ordenador típico de juegos se está vendiendo con 32 Mb de RAM.

Ahora, y que la competencia es mucho más fuerte con productos de muy alta calidad, no olvidemos tanto simuladores militares como dedicados a aviones civiles, Novalogic da un paso más hacia la cumbre presentado Comanche Gold, un broche de *oro* como su nombre indica para una serie excelente a todos los niveles.

Tiene los mejores gráficos en el campo de los simuladores militares

Con unos gráficos que se pueden definir como de lo mejor que se puede encontrar en el campo de los simuladores militares, Comanche Gold no sólo ha mejorado todas sus características técnicas, sino que sus creadores han potenciado todo lo relativo al modo multijugador, ya que permite jugar hasta cuatro personas en red IPX, además de la conexión Internet, por lo que los fanáticos de todo el mundo disfrutarán de lo lindo jugando en los múltiples escenarios que se encuentran en la red.

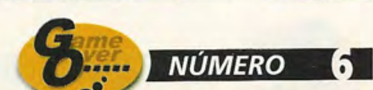
Para el modo de único jugador, Comanche Gold viene equipado de sobra: cinco nuevas campañas y más de 40 misiones, diseñadas para poner a prueba los nervios del más pintado.

Habrá varios niveles de dificultad, especialmente pensados para que disfruten tanto el veterano como el novato. Evidentemente, en el modo fácil y tutoriales, el objetivo principal del juego es acostumbrar al usuario que nunca haya visto un helicóptero por dentro, a manejar el cuadro de mandos y comprobar la reacción del helicóptero. Ya en los niveles más avanzados, nuestra principal preocupación es que el enemigo no haga antes blanco que nosotros.

En definitiva, un título esperado por todos y con el cual, Novalogic hace su aportación anual a la innovación tecnológica. ✦







DESARROLLADOR	▶	SIERRA
DISTRIBUIDOR	▶	COKTEL
GÉNERO	▶	AVENTURA
LANZAMIENTO	▶	OTOÑO 98

AUTOR: ÁNGEL F. JIMÉNEZ

En las profundidades del miedo

GABRIEL KNIGHT III

La tercera parte de Gabriel Knight pronto estará entre nosotros. Esta vez nos veremos inmersos en una aventura donde los protagonistas absolutos son una familia de vampiros que han aterrorizado durante siglos a un pueblecito francés.





Tras sus ajetreadas experiencias con lo paranormal en Alemania, Gabriel es requerido para un nuevo caso. Deberá viajar hasta Rennes-le-Château, una localidad que conserva su ambiente medieval y rural, para conocer a una antigua familia noble caída en desgracia.

Es invitado a uno de estos actos sociales que tanto les gusta a la nobleza europea y nuestro amigo piensa que será una velada tan aburrida como cualquier otra. Pero se equivoca. Allí el patriarca de la familia, un extraño personaje conocido como el Príncipe, le informa a Gabriel de la extraña maldición que tiene su familia durante siglos, marcada por la herencia de los vampiros. Le pide ayuda, ya que sabe que él es el único que ha sabido enfrentarse contra las fuerzas que no son de este mundo y salir victorioso.

El problema radica en el nacimiento del primogénito del Príncipe. Gabriel debe encargarse de su custodia hasta que averigüe cómo eliminar esa maldición, pero la misma noche que se hace cargo del niño, éste desaparece misteriosamente. Para complicar aún más las cosas, un grupo de turistas está visitando la localidad para descubrir un legendario tesoro con poderes mágicos. Puede que el secuestrador del niño esté en ese grupo de turistas, al que se ha unido Grace, la compañera de Gabriel.

Gabriel knight 3 es el retorno a lo grande de Sierra en las aventuras gráficas

UNA HISTORIA ALUCINANTE

Éste es el escenario principal del nuevo episodio de esta saga, que pese al traspiés de la segunda parte, Sierra ha decidido continuar aunque, en esta ocasión, sin actores reales ni nada parecido. Se vuelve al género tal como lo "parió" Sierra, dibujos y más dibujos, pero realzados con la tecnología de fin de milenio.

Desde que en 1993 apareciera Gabriel Knight: Sins of the Father, las peripecias de este joven escritor, metido a detective de asun-

PERSONAJES SECUNDARIOS

Como viene siendo habitual en la saga de Gabriel Knight, la lista de personajes secundarios es tan larga e importante como en cualquier película que se precie. Esta vez encontrarás a una lista de lo más selecto que puedes descubrir en una aventura de ordenador.



JOHN WILKES
John es un aventurero australiano que ha viajado alrededor de todo el mundo. Se dedica a buscar tesoros en los rincones más insospechados y, ahora, le ha echado el ojo al de Rennes-le-Château. Sus intenciones son bastante perversas pues piensa que este tesoro le puede hacer inmortal.



VITTORIO BUCHELLI
Nos encontramos ante el típico italiano de buenos modales pero con una actitud muy reservada. Desde un primer punto de vista resulta altamente sospechoso, pues recela de todos los miembros del grupo donde se encuentra Gabriel.



DETECTIVE MOSELY
Mosely es un viejo amigo de Gabriel y trabaja en el Departamento de Policía de Nueva Orleans. Acompaña a toda esta gente en sus vacaciones, pero los misterios que descubre hará que ayude a Gabriel en sus nuevas aventuras.



LADY HOWARD
Nos encontramos con la mujer que no puede faltar en ninguna situación de misterio como ésta. Entre sus aires de mujer fatal, se encuentra una peligrosa espía con intereses más turbios de lo que uno puede pensar. Ten cuidado con sus preguntas.



EMILIO BAZA
Un tipo puramente mediterráneo, que combina la herencia hippy con el actual "look grunge". Parece que pasa de todo, pero realmente no lo hace. Vigila estrechamente los movimientos de Gabriel y Grace aunque, a primera vista, no está interesado en ningún tesoro.











LA SAGA DE GABRIEL KNIGHT

Para muchos fanáticos de las aventuras de Sierra, Gabriel Knight constituye una de las mejores series de aventuras gráficas que se hayan hecho nunca. Evidentemente, Gabriel no tiene nada que ver con Larry, ni con los reyes y princesas acaramelados de King Quest, siendo más parecido a las series de detectives de televisión o a las películas de misterio. El terror que provoca algunas de sus secuencias, le convierten en un producto altamente recomendable para los que aman las sensaciones fuertes.

GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS



Ésta fue la tarjeta de presentación de nuestro amigo Gabriel en la difícil tarea de protagonizar una aventura gráfica. El lugar: Nueva Orleans, el misterio: el vudú, el enemigo: un poderoso demonio con ganas de atemorizar otra vez nuestro planeta. El resultado ha quedado como una de las mejores aventuras de dibujos que se hayan hecho nunca.

GABRIEL KNIGHT: THE BEAST WITHIN



Tras el éxito de Phantasmagoria, Sierra patinó con la segunda parte de Gabriel Knight, tal vez, por usar las mismas técnicas de actores reales y que si con Phantasmagoria dieron éxito, el público fiel del Gabriel Knight original se sintió defraudado. El escenario se trasladaba a Alemania y la excusa era para mostrar una terrible historia de hombres lobos y asesinatos en serie.







tos paranormales, se encuentran entre las más importantes del género de la aventura. Dotadas de un guión que nada envidia a algunas de las películas más sobresalientes de misterio y acción, Gabriel Knight se puede definir como un juego para adultos, donde la violencia es mucho más demoníaca de lo que se puede considerar como "normal para un juego".

Misterio y buenas dosis de terror junto con una envidiable calidad técnica



La tónica sigue siendo la de siempre: muchos personajes por conocer y puzzles por resolver. No hay que olvidar que el nivel de dificultad es siempre bastante elevado, con lo que queda garantizado que habrá juego para mucho tiempo. Esta vez, además, se ha potenciado la calidad de los gráficos para hace algo totalmente distinto y se ha diseñado un curioso interfaz denominado SIDNEY que nos permite obtener información a lo largo de todo el juego y utilizarla en un determinado momento. Ahora, los ingenieros de Sierra se han quemado el coco para ofrecernos algo realmente genial.



Preparad las estacas y los ajos porque Gabriel deberá luchar contra los vampiros y necesitará de toda nuestra agilidad mental para conseguirlo. ✦

DESARROLLADOR	RED ORB
DISTRIBUIDOR	E.A.
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	SIN CONFIRMAR

AUTOR: ÁNGEL J. JIMÉNEZ

¿Otra vez en guerra?

WARBREEDS

Parece que la estrategia en tiempo real ataca de nuevo. ¿Recordáis Warwind? Pues Warbreeds además de tener un nombre muy parecido, comparte muchas características con el clásico de SSI. El ambiente es el típico de la ciencia ficción donde un planeta tiene demasiadas razas guerreras en su superficie, así que es fácil averiguar cuál es la vida cotidiana de sus habitantes.









A veces puedes preguntarte la cuestión esencial de la vida de todo jugador ¿Cuándo harán un juego que sea realmente original? Esta cuestión es la eterna que nos hacemos todo el mundo, así que no habrá más remedio que esperar a que llegue este momento dorado.

Ahora nos encontramos con Warbreeds, que como su nombre indica, es la enésima versión que se ha hecho de Warcraft 2, el padre y el mejor de todos los juegos de estrategia, si contamos con el permiso de Dune 2. Su historia radica en un lejano planeta donde cuatro razas luchan por la supremacía. Esta vez el factor tecnológico depende mucho de la composición genética de la raza que escojamos para jugar. Casi todas las construcciones están basadas en esta característica, que como es fácil de comprobar, se trata de distinguir al juego de los demás de su clase, pero aún así tiene todavía que aportar muchas cosas en su versión definitiva para que logre convencernos de que estamos ante un auténtico éxito.

Como es lógico, cada una de estas razas tendrá unas cualidades totalmente diferentes entre ellas que las harán más adecuadas que las otras para enfrentarse a una determinada situación. Los recursos típicos como el oro, el petróleo o la comida han sido sustituidos por vainas recolectoras de energía. Esta energía acumulada y utilizada por los científicos convierte a las unidades o seres en algo muy distinto de como fueron creados. Ya hemos dicho que la genética es la fuente de poder en este planeta. Aquí no encontrarás poderosos vehículos armados hasta los dientes sino a seres que, mejorados genéticamente, pueden realizar todas esas funciones que en nuestro planeta realizan las máquinas.



Además de servir como transportes, estos seres también pueden ser armados con ingenios militares de todo tipo y con unos efectos totalmente desconocidos en nuestro mundo. Se trata de armas que o bien literalmente desintegran a un organismo o bien le transforman su composición genética, por lo que la utilidad que la hayamos encargado desaparece.




Total confusión.

Warbreeds incorpora opciones multijugador a través del protocolo IPX e Internet. Ahora sólo tiene que demostrar que es un título a competir con el enorme número de títulos de estrategia que se encuentran disponibles en el mercado. ✦

Tie Break
TENIS 98´

El juego de tenis más espectacular

El simulador 3D definitivo de tenis. Con increíble efectos visuales como destellos de sol, sombras dinámicas, fuentes de luz, cámaras móviles que seguirán la acción en todo momento, y soporte para acelera- doras 3D.

¡Es real!

Podrás realizar todo tipo de golpes, hacer dejadas, cortar la bola, smashes, subir a la red, lanzarte en plancha a por el punto y mucho más. Esto es sólo el principio...

Además Tie Break implementa un innovador sistema de control de juego con el que realmente podrás sentirte un verdadero tenista de élite.

Llega a ser el número uno del tenis mundial

Compite en ocho estadios distintos, treinta y dos jugadores a elegir, juego en indivi- dual o dobles, en partido simple o campeo- nato, masculino, femenino o mixto. Además Tie Break ofrece soporte multijugador con un máximo de cuatro jugadores en red.

Tie Break sólo te ofrece las posibilidades, tú decides.



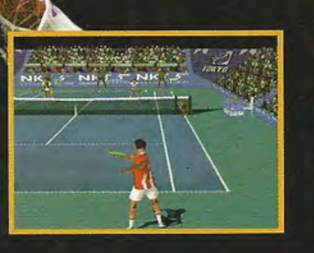
De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas



















HAMMER Technologies
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (spain)
Phone: +34 1 304 06 22 Fax: +34 1 304 17 97
e-mail: hammert@studios.com

DESARROLLADOR	ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: NACHO VALENCIA

Electronic Arts vuelve a la carga

DARK OMEN



Llega a nuestras manos el último trabajo de Electronic Arts. Todos los amantes de los juegos de estrategia y guerra a los que les apasiona adentrarse en mil y una batallas verán el cielo abierto cuando puedan disfrutar de Dark Omen.

Una vez más la archiconocida compañía Electronic Arts vuelve a conseguir dejarnos boquiabiertos con otro de sus desarrollos. Estamos hablando de Dark Omen que, en lo que a juegos de ese tipo, es lo que más se acerca a la perfección.

Dark Omen es un juego de estrategia a tiempo real, basado en Warhammer, tal vez el mejor juego de estrategia del mundo. La mayoría de los juegos de estrategia se limitaban a invadir una aldea y conquistarla, luchar contra un reducido número de soldados malos y construir, según el dinero que tuvieras o algo parecido, algún tipo de casa o fuerte.

Pues bien, en esta ocasión lucharás contra lar ordas del mal, es decir, contra infinidad de enemigos malévolos y crueles como, por ejemplo, los Night Goblins o los Ogros mercenarios.

Éstos son dos de los muchos tipos de enemigos que según vayas avanzando te vas a encontrar. Y más te vale que saques a relucir tu lado salvaje porque te va a hacer falta a la hora de la batalla.

Tal vez, Dark Omen te haga recordar a WarCraft, ese otro maravilloso juego de estrategia con el que hace ya unos años nos deleitó la desarrolladora Blizzard y con el que hizo escuela y marcó un género. Jugar con WarCraft se convertía en una experiencia realmente apasionante, te inducía a jugar, a dar miles de vueltas al mapa, a construir a destruir, a recolectar y a matar.

Pues bien, podríamos decir que Dark Omen no consigue solamente eso, sino que, además, es técnicamente mucho más avanzado que el susodicho.







Así que, si WarCraft te parecía el mejor juego de estrategia lo más seguro es que alucines con Dark Omen, no sólo por su jugabilidad sino también por su calidad tanto gráfica como técnica, donde seguramente lo que primero te sorprenderá será su engine, que más adelante nos detendremos en ella brevemente, para que seas tu mismo quien la observe con detenimiento. Seguramente cada día que juegues a Dark Omen te parecerá más dinámico y si eres un amante de la estrategia llegará a fascinarte y te preguntarás: ¿cómo han logrado esto?



Ahora, brevemente vamos a ver su engine. Dark Omen posee una engine 3D que soporta luces y sombras dinámicas, y que nos permitirá desplazarnos libres y movernos con rapidez por lo largo y ancho del escenario consiguiendo una espectacularidad visual sorprendente.

Una engine 3D que realiza sorprendentes explosiones, con efectos de partículas que le dan un especial matiz a cada una de ellas. No todos los juegos, y menos los de estrategia, incorporan unos efectos como esto, sino que también incorpora un efecto de seguimiento de misiles hacia el objetivo, es decir, un "True 3D targeting/projectile system", cómo no, prácticamente perfecto. Y no sólo es esto, hay





















más descuida, pero dejaremos que seas tú quien lo descubra.

En contraposición, también podemos decir que los personajes son sprites y no modelos 3D, con lo cual se quitan de problemas a la hora de pensar en optimizaciones y requerimientos mínimos. Pero esto no será inconveniente a la hora de juzgar su calidad gráfica; es más, quizá sea mejor, de ese modo se evitan algunos problemillas y no desprestigia en absoluto al juego.

Bueno, no hay más que buenas palabras para Dark Omen, pero nos gustaría que fueras tu quien juzgara su calidad gráfica y técnica, que no hay más que echarle un vistazo para darse cuenta de ello.

No sólo cuenta eso, sino que también tenemos que fijarnos en si resulta jugable o no, porque puede ser la "bomba" aunque si a la hora de meterse dentro de un tanque no sabes manejarlo, no llegarás a disfrutarlo del todo. Pues bien, todo aquel que sepa leer y manejar un ratón podrá jugar a Dark Omen, ya que no presenta mayor complicación que la que pueda tener cualquier otro juego.

Eso si, hay que ser un poquito hábil y tener paciencia, porque precisamente Dark Omen no es un juego que se acabe en una tarde. Te aseguramos que vas a tener varias semanas de diversión.

Nos atreveríamos a decir que Dark Omen es para los juegos de estrategia lo que Quake es para los de su género; pero no pretendemos hacer ahora una comparativa, sino que lo que comentamos es que Dark Omen cuenta con todo lo que tiene que detallar un estrategia y, además, con la jugabilidad y adicción que crea Quake.

En definitiva, esperemos que en un futuro las desarrolladoras, tanto españolas como extranjeras, decidan llevar a cabo proyectos de este talante, que siempre nos alegran los sentidos, y lo más importante, pueden llegar a agudizarlos.

De todas formas no lo dudes; tener Dark Omen será un triunfo y no te arrepentirás. Es, sin duda, el mejor juego de estrategia que te puedes llevar a casa ahora mismo. ¡¡Qué lo disfrutes!! ✦



DESARROLLADOR	GREMLIN
DISTRIBUIDOR	ARCADIA
GÉNERO	SIMULADOR/ARCADE
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: NACHO VALENCIA

La velocidad añadida a la innovación

MOTORHEAD



Se puede decir que Motorhead es uno de los pocos juegos de carreras de coches en el que, al ponerte delante de la pantalla, te parece, y no sabes la razón, que va a ser una partida realmente apasionante. Notarás en tu estómago el cosquilleo de los nervios a medida que pises más y más el acelerador.

Sólo te das cuenta de tu gran error después de haber subido a quinta marcha y haber acelerado a 200 millas por hora. Tu aproximación a la eminente curva que se avecina es demasiado rápida y pisas a fondo el freno, al darte cuenta de que, si no lo haces, tu integridad física peligra. El inevitable choque contra la pared hace que tu cabeza se estampe contra la ventanilla, y el coche se descontrola por un momento, mientras tu estás aturdido preguntándote ¿qué ha pasado?, hasta que recuperas el dominio del coche.

Por si esto fuera poco, tus rivales te sobrepasan inmediatamente.

El tiempo parece haberse detenido por un instante cuando te agarras fuertemente al sillón para un segundo impacto, pero, en el último momento y sin saber cómo, consigues salvar el obstáculo y simplemente golpeas la barrera de protección con la parte trasera del coche. El coche salta, pero estás de vuelta en la carretera y sigues en la carrera. Bajas a segunda marcha y pisas a fondo el acelerador, intentando recuperar el tiempo perdido tomando nota de la curva para la próxima vez.

Una de dos: o estás disfrutando de la conducción de un McLaren Fórmula Uno o estás jugando a Motorhead, el ultimísimo juego de carreras de coches para PC y PlayStation.

Motorhead es un juego en el que la velocidad marca la diferencia. Ambientado en un futuro no muy lejano, donde la acción se desarrolla en seis especies de circuitos (*"venues"*) de la Liga Transatlántica de Velocidad. Los circuitos van desde autopistas por ciudad hasta minas abandonadas, y el éxito en la carrera es recompensado con coches y pistas adicionales.





Junto con los espectaculares choques y la velocidad que te dejará asombrado, el punto más impresionante de este juego es la inteligencia artificial. A diferencia de otros juegos de carreras de coches tradicionales, no existe un camino definido o patrones estáticos en la engine de Motorhead.

Una engine que te dejará con la boca abierta, y, tomando como modelo la engine de Screamer 2 o de Redline Racer, podemos decir que la de Motorhead se asemeja bastante a ambas.



Capaz de mover más de 600.000 polígonos por segundo, ofrece una suavidad de pintado excelente. Los modelos de los coches están formados por más de 400 polígonos y cada pista consta de alrededor de 17.000. Cada partida supone mover a tiempo real más o menos 100.000 polígonos por segundo mientras ésta dure. Seguramente, no verás ningún tipo de error en la física de Motorhead.

Motorhead es un juego en el que la velocidad marca la diferencia

El sonido que nos ofrece Motorhead también es espectacular. Haz la prueba de poner a tope tus altavoces, apagar la luz y concentrarte de verdad en la partida. Te aseguramos que será una experiencia apasionante y que seguro no tardarás en repetir.

Lo más importante de todo es que no te será imprescindible el uso de una aceleradora para disfrutar a lo grande de este magnífico desarrollo de los chicos de Gremlin, que la verdad es que se han ganado la admiración de todo aquel que pruebe Motorhead.

Viendo el grafismo, fuera ya de la física y centrándonos un poco en las texturas, deberíamos decir que están bastante trabajadas. Los modelos podrían tener más caras, eso sí, pero la verdad es que si les aplicas unas texturas como éstas no importa que los modelos no sean exquisitos. Recordemos que lo más importante en un modelo para un juego es su textura, bueno, obviamente es el modelo en sí, ya que sin modelo no hay textura, pero una buena textura lo hace todo, puede cambiar totalmente la figura 3D que sea. Desde luego los grafistas del desarrollo han hecho un trabajo muy bueno. ¡Enhorabuena!

Motorhead es el tipo de juego que arrasa en el mercado y que nada más ver su pantalla de presentación ya estás deseando jugar.

Bueno, en breves palabras: lo único que le falta a Motorhead es que no hayan incluido en la caja del juego un casco y unos guantes para ponerte cada vez que fueras a echar una partidita, porque de verdad que te iban a ser de gran utilidad. Tarde o temprano te caerás de la silla al intentar adelantar por el exterior. ¡Qué lo disfrutes!, y recuerda: si bebes no conduzcas. ✦







DESARROLLADOR	▶	HAMMER TECNOLOGIES
DISTRIBUIDOR	▶	HAMMER TECNOLOGIES
GÉNERO	▶	DEPORTIVO

AUTOR: PEDRO CASALES

Juego, Set y Partido.

TIE BREAK TENNIS

Tie Break es el simulador de tenis que todos esperábamos. Ni más ni menos, que ¡tenis en estado puro! Si quieres disfrutar de un buen partido de tenis como nunca lo has hecho, prueba con Tie Break y conviértete en una auténtica estrella de la ATP.







Después de su primer lanzamiento DIV Games Studio, HAMMER vuelve a la carga, esta vez con Tie Break que es, sin duda, el tenis definitivo en PC, aunando el rigor de un completo simulador deportivo y la jugabilidad de un explosivo arcade.

Lo primero que nos ha llamado la atención ha sido lo cuidado que están todos los elementos del juego, la presentación, manuales y demás, la calidad salta a la vista.

Aunque en los últimos tiempos hemos sido literalmente "asaltados" por una cantidad importante de títulos de tenis, podemos decir que este desarrollo de Hammer marca la diferencia y la pauta, siendo, sin lugar a dudas, el juego de tenis más cuidado y divertido hecho hasta la fecha.

¡JUGUEMOS AL TENIS!

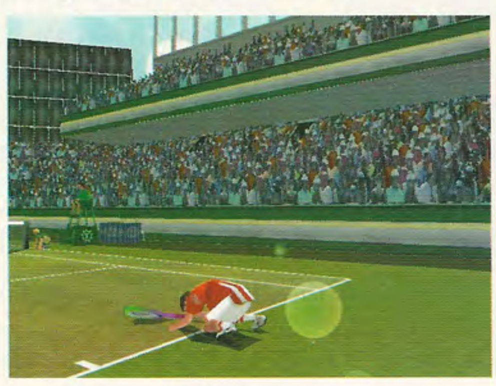
Después de una bonita intro de presentación, vimos aparecer los menús y nos preguntamos ¿y este juego es español? Lo cuidado y bien realizado de los mismos nos hacían recordar el elitismo y calidad reflejada en la serie de EA Sports. Realmente bonitos y, sobre todo, resulta admirable el detalle del diseño, ya que la comodidad y ergonomía de los mismos es realmente digna de mención.

Todas las opciones a nuestro alcance, que por cierto son muchas, cuentan con un acceso rápido y sencillo; de esta manera, en no más de veinte segundos podemos navegar por el sistema de menús y saber todo lo que nos ofrece Tie Break.

Las posibilidades de juego son muchas, demasiadas, podríamos decir. Por un lado, podemos jugar un partido a simples o dobles, y dentro del mismo, seleccionar si queremos género masculino, femenino o mixto.

Hay un total de 32 jugadores a elegir, cada uno con sus características de juego, nacionalidad y vestimenta, y un total de 8 estadios en los que se pueden desarrollar los partidos. Cuatro de ellos son para jugar partidos simples y practicar, mientras que los otros cuatro pertenecen al circuito de competición del campeonato. Las pistas podrán ser de hierba, arena, sintética... y todas las que os podáis imaginar...

Podremos jugar en red a Tie Break, con dos, tres













o cuatro jugadores. Por ello, recomendamos fervientemente que, si contáis con la posibilidad de hacerlo, probéis porque resulta divertidísimo. Una partida se torna en un "pique" de destreza y habilidad que absorbe a los jugadores durante todo el partido; las risas están garantizadas.

Tie Break nos ofrece tres opciones de juego distintas: partido simple, en el que jugaremos un partido de tenis a un determinado número de sets, según configuremos nosotros; práctica, pensada para que el jugador novel se enfrente a una máquina lanzapelotas y practique sus golpes, y campeonato, en el que comenzaremos a jugar un torneo contra todos los jugadores participantes.

Tie Break nos permite configurar aspectos como el nivel de detalle de la pista y de los jugadores

Por lo demás, Tie Break nos permite configurar aspectos como el nivel de detalle de la pista, de los jugadores (existiendo una versión de 400 polígonos y una versión de 650), si queremos sombras o no, si queremos luces o no, si los polígonos serán *flat* (planos) o *gouraud* y, en general, todos aquellos aspectos relacionados con la funcionalidad del programa y su aspecto técnico, para que los usuarios con máquinas más lentas puedan disfrutar de Tie Break en su integridad.

UN NUEVO MÉTODO

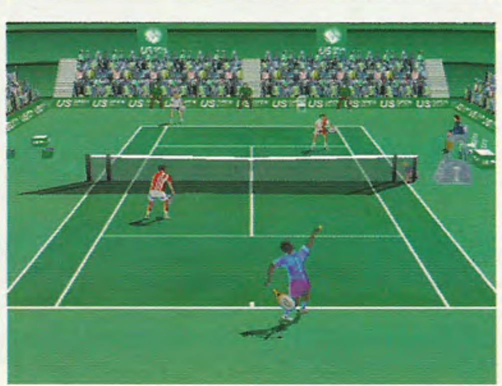
En Tie Break no jugaremos al tenis como en el resto de juegos con los que hayamos podido hacerlo. En primer lugar, se ha sustituido el sistema de control habitual por uno más novedoso. En un partido real, un jugador nunca falla al darle a la pelota, simplemente no lo intenta si ve que ni siquiera va a llegar a darla, o, si la da, lo hace con todas sus consecuencias.

Nosotros controlaremos al jugador únicamente después de golpear la bola. Antes de golpearla controlaremos el pequeño punto de mira que nos indica el lugar al que irá a parar la bola.













Nuestro jugador se moverá y colocará automáticamente para alcanzar todas las bolas que pueda, si no le hemos situado muy lejos. Sólo controlaremos nuestro jugador cuando hayamos impactado a la bola y se dirija hacia el campo contrario.

De esta forma, Tie Break nos permite centrarnos en lo que es la verdadera estrategia y habilidad de un juego de tenis, permitiéndonos olvidar, al menos en parte, del ridículo y tedioso handicap añadido del control del jugador. Por eso, el molde de control de juego podría definirse en dos palabras: excelente e innovador.

LO MÁXIMO

El aspecto gráfico de Tie Break llama mucho la atención y se nota realmente cuidado y esmerado. Hammer ha trabajado bien en conseguir ambientes fotorrealistas y modelos de jugadores geométricamente perfectos.

Los ocho estadios están a nivel de geometría y de textura muy conseguidos, y el resultado nos ha parecido sorprendente.

El aspecto gráfico de Tie Break llama la atención y se nota realmente cuidado y esmerado

Las animaciones son otro de los puntos fuertes de Tie Break, y hemos de decir que son increíbles, sobre todo si están hechas sin sistema de captura de movimientos, tal y como nos comentaba el grupo de desarrollo de Hammer en la entrevista que mantuvimos con ellos.

Cada tenista cuenta con 26 animaciones, desde andar o correr hasta varias animaciones de perder, ganar, lanzarse en plancha, cortar la bola, liftar, voleas y otras muchas que dejamos para que seáis vosotros mismos los que os asombréis.

En general, cualquier ingrediente de Tie Break nos ha dejado con la boca abierta. Ya iba siendo hora de que alguien hiciera un juego de tenis, y no aproximaciones que aprovechan el logo o nombre de los torneos reales para conseguir adeptos.

EN DEFINITIVA

En Tie Break se ha cuidado al máximo el aspecto técnico, gráfico y sonoro del producto para ofrecer así el simulador de tenis más completo, realista y jugable del mercado. Hammer Technologies se ha esforzado para conseguir implementar un sistema de animaciones revolucionario que, apoyándose en un interfaz de control ergonómico, y un entorno 3D optimizado, coloque a Tie Break en una posición privilegiada dentro de los simuladores deportivos.

Bien es cierto que las comparaciones son odiosas, pero Tie Break deja literalmente "tirados" a todos los juegos de tenis a los que hemos tenido ocasión de jugar en esta redacción.

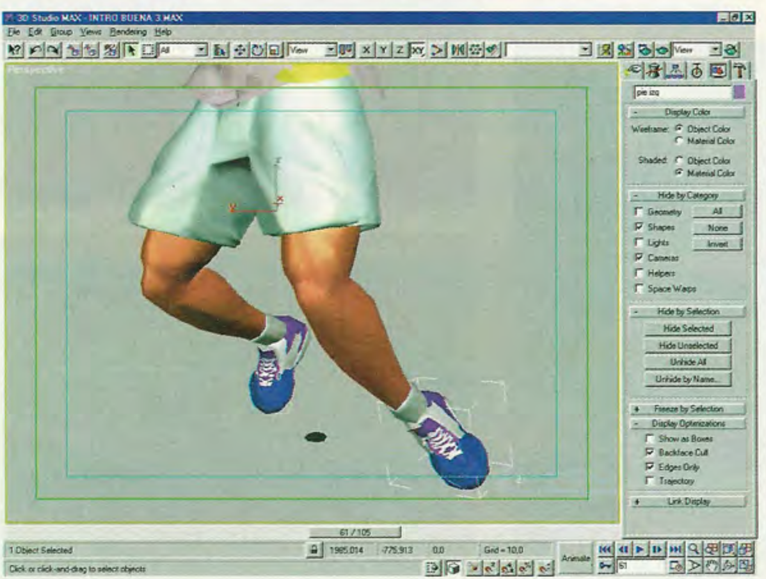
Hammer no podía haber seguido con mejor pie después de DIV Games Studio.

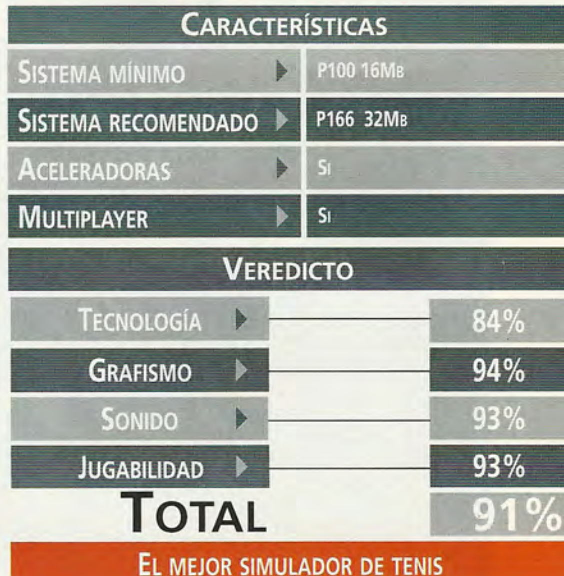
Un 10 para Hammer y otro 10 para Tie Break, ya que nos ha hecho recordar los tintes de los antiguos juegos en los que el factor más importante era la jugabilidad y la capacidad para engancharnos horas y horas a nuestro ordenador, con simpleza de juego e ideas originales.

Por cierto, también reseñar y hacer especial mención al precio, cómo no. Nos resulta poco menos que sorprendente el encontrar un juego de esta calidad al precio de 2.995 ptas.

Sin duda alguna, Tie Break es la elección segura, el simulador definitivo que todos esperábamos. ✦







Características	
Sistema mínimo	P100 16Mb
Sistema recomendado	P166 32Mb
Aceleradoras	Sí
Multiplayer	Sí

Veredicto	
Tecnología	84%
Grafismo	94%
Sonido	93%
Jugabilidad	93%
Total	91%

El mejor simulador de tenis



Más calidad, más suavidad, más dificultad

CART PRECISION RACING

DESARROLLADOR	MICROSOFT
DISTRIBUIDOR	MICROSOFT
GÉNERO	SIMULADOR DEPORTIVO

AUTOR: NACHO VALENCIA

Nos llega de la mano de Microsoft su último desarrollo, Microsoft Cart Precision Racing. Podrás pasártelo de miedo simplemente aprendiendo a conducir uno de esos veloces coches. Te advertimos que va a ser una tarea ardua, pero lo conseguirás.

Aceleras de 0 a 100 Km/h en poco más de dos segundos y medio. Alcanzas los 200 Km/h en poco más y tienes décimas de segundo para tomar perfectamente una curva muy cerrada; reduces bruscamente a segunda subiendo las vueltas de tu motor hasta las 8.000 r.p.m. y notas cómo te envisten por detrás. Estás a salvo, pero has perdido un tiempo valiosísimo para la victoria. Debes recuperar el momento perdido y no dudas en apurar la primera. De repente, te das cuenta que vas en dirección contraria, el impacto te ha dejado un poco ido, pero ahora si que ya no tiene solución: estás descalificado y, al ver que no tienes posibilidades de clasificarte, decides recorrer el circuito marcha atrás. La gente enloquece y los demás coches lo intentan pero no pueden esquivarte. Cada impacto es más fuerte hasta que consiguen ponerte en la dirección correcta.

La verdad es que los programadores y los coders del juego han hecho un trabajo muy bueno a la hora de plasmar la realidad de una carrera de Fórmula 1. Pocos juegos de F1 son tan reales y no lo decimos sólo por la dificultad que propone el juego en cuestión, sino por la calidad gráfica y la ambientación en general.





Cuando se lleva a cabo un proyecto, lo primero es pensar bien y escurrir hasta la última gota todo lo que es la base del proyecto a desarrollar. Lo segundo, preparar una buena engine que soporte absolutamente todo lo que se ha pensado anteriormente, porque sino ya estamos con los problemas de que si esto hay que cambiarlo y esto no. Luego los modelos, que hay que currárselos, por supuesto, no basta conque hagas una engine que *"parta el bacalao"* si vas a ir sentado encima de una coliflor pisando un pepinillo para acelerar.

Después es el turno de los grafistas que, cómo no, tienen que pintar unas texturas que le vayan bien al modelo, si no ya estamos como con lo de la engine buena y el modelo malo; y tampoco vale de nada tener un coche muy bonito y que sea la pera, si está pintado con un rotulador.

No, las cosas hay que currárselas, y eso justamente es lo que han hecho los chicos de Microsoft. Tal vez porque pueden, pero si pueden ellos puede cualquier tipo de desarrolladora, porque los conocimientos de los coders actualmente vienen a ser los mismos, y los grafistas y artistas gráficos de una compañía dedicada al desarrollo de videojuegos suelen ser todos muy buenos, por no decir auténticas máquinas. Entonces, ¿por qué todos los simuladores de Fórmula 1 no reúnen las mismas condiciones técnicas que Microsoft Cart Precision Racing?

Pues eso. Pero volvamos al juego. Como podréis comprobar en lo comentado anteriormente, el aspecto técnico del juego es muy bueno; no sólo nos ofrece una engine que va a velocidades de miedo, sino que, además, muestra lo que a simple vista parece hecho aparte, es decir, el movimiento de las ruedas.

Por supuesto, estamos hablando de un juego que hemos visto en un simple P200, que no está mal, pero no ha contando con la ayuda de tarjeta 3D, y eso es algo que de verdad merece una mención. A la hora de hacer un juego, resulta fundamental no sólo que vaya bien con una 3D aceleradora, como es el caso de Sabre Ace (aviones) o Fighting Force (lucha), en los que necesitas una aceleradora si quieres disfrutar de ellos.

Tal vez lo único que le falla a Microsoft Cart Precision Racing es su difícil manejo. Podían haber hecho el juego igual de real, pero con un control algo más facilón. El sonido se adapta perfectamente a las condiciones del juego, haciendo la partida mucho más real y excitante.

Ahora pasamos a lo más divertido: sus vistas de cámara. Tienes un montón donde elegir, exteriores e interiores, una en cada rueda delantera, en la cabina, panorámica, objetiva, angular, de parrilla, de boxes y otras tantas más que no te descubrimos para que te lleves una grata sorpresa.





Lo mejor de todo, y ya lo ofrecía Speed Haste, es que puedes conducir con vistas de cámara realmente buenas, pero si con la vista *back*, o trasera típica, ya es difícil, no te queremos ni contar cómo resulta con la cámara que te espera en la línea de meta; sólo comentar que tienes que conducir de memoria durante un tiempo hasta que te veas aparecer en la lejanía. Mejor que lo pruebes cuando seas un experto.

Pues poco más que decir acerca de este estupendo juego, salvo que es muy complicado, pero con la práctica se llega a la perfección. Y seguro que te encantará practicar porque a pesar de lo dificultoso que resulta es muy divertido. Además, ¿no crees que la rivalidad y el afán de ser bueno harán por si solos que no te despegues de la pantalla? Pues entonces, agarra el volante con toda la suavidad del mundo y pide plaza en los próximos Gran Prix. Y recuerda, en los coches el casco también es imprescindible. ¡Ánimo! ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16MB, WIN 95
SISTEMA RECOMENDADO	PMMX, 32 MB, 3DFX
ACELERADORAS	SI
MULTIPLAYER	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	94%
GRAFISMO	94%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	86%
TOTAL	91%

ACELERA PARA CONSEGUIR LA POLE

DESARROLLADOR	SEGA GAMES
DISTRIBUIDOR	SEGA
GÉNERO	DEPORTES

AUTOR: NACHO VALENCIA

Gran acontecimiento deportivo

NBA ACTION 98



Si disfrutaste del mejor baloncesto con Total NBA 97 y eres de los que saborea un buen espectáculo, te alucinará NBA action 98. No sólo por lo que es el juego en sí, sino porque te harás un férreo hincha de tu equipo preferido.

No son muchas las desarrolladoras que se lanzan a la aventura de hacer un juego 3D de baloncesto, ya que es algo mucho más complicado de lo que parece. Son algunas desarrolladoras, como Sega, las que se atreven con el desafío y nos deleitan con un proyecto como NBA action 98.



El año pasado lo hicieron con la versión del 97, y no había más que ver el juego para saber que era suficientemente bueno y que, además, seguro nos sorprendían con una nueva versión para el año siguiente. Pues bien, se han cumplido nuestras expectativas: aquí tenemos el del 98.

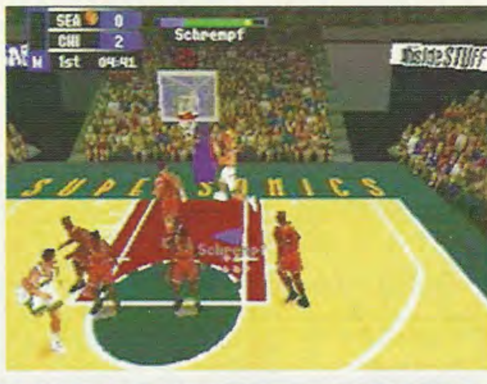
Más mejorado que el anterior, con una calidad gráfica muy buena y, por supuesto actualizado, tenemos ante nosotros uno de los mejores juegos de baloncesto que se han hecho hasta ahora.

La calidad gráfica y la suprogramación congenian perfectamente. Es un juego que está hecho para que elijas cómo quieres jugar: arcade o simulación, velocidad lenta, normal o rápida, nivel de juego fácil (*rookie*), medio (pro) o alto (*all star*); en fin, que si no te gusta de una manera lo pones de otra, y si te sigue sin molar del todo, pues lo vuelves a cambiar, y ya está.

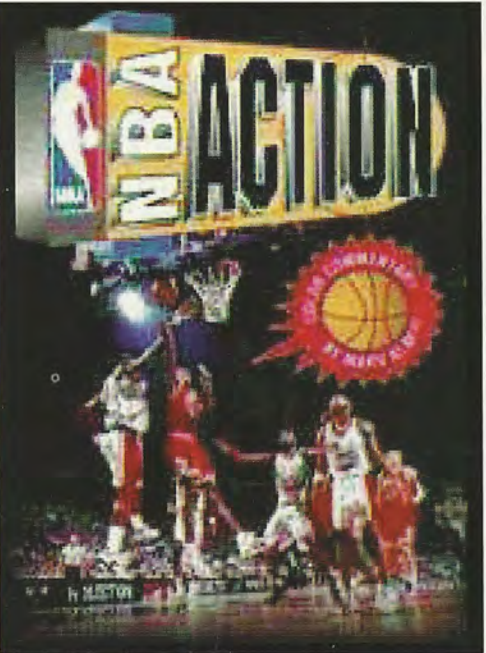
Sin duda alguna, lo que más llama la atención del juego es la inteligencia artificial del equipo



Sin duda alguna, lo que más llama la atención del juego es la inteligencia artificial del equipo, es decir, el cómo juegan y qué esquemas tienen, porque no es fácil que un grupo de 5 jugadores, en el que tu solamente eres uno de ellos, se coloque perfectamente y, es más, realicen bloqueos por sí solos para facilitarte el paso, cierran el rebote ellos mismos y lo cogen (no siempre, claro), para que puedas salir corriendo y, encima, te den un pase largo para iniciar el contraataque. Bueno, que es una pasada y cuando juegas con él se te pasa el tiempo rapidísimo.







Otro tema a comentar, y en el que debemos detenernos ampliamente, son los modelos de los jugadores, que son la... bueno, tremendamente excelentes. Las animaciones son exquisitas, es más, cada jugador tiene su propia animación; por ejemplo la de Kobe Bryant es bestial, es idéntica a él: elástica, rapidísima y su forma de juego se adapta perfectamente a la realidad, una máquina de meter puntos. Sin embargo, a gente grande como

Mutombo la animación se ha realizado de una forma más torpe, pero la gente de Sega se ha tenido que tragar mil partidos de la NBA para copiar exactamente las animaciones de cada uno de los principales jugadores.

Como tiene que haber de todo, también han utilizado una misma animación para varios jugadores, pero al decir varios no nos referimos a 6 o 7, que va, sino como mucho 2 o 3; por ejemplo, si te fijas en la animación de Gary Payton y la comparas con la de Grant Hill son exactamente iguales, pero eso es normal, ya que resulta muy trabajoso hacer las animaciones de todos los jugadores de acuerdo a la realidad, pues esto supondría realizar más de 340 animaciones, y eso es mucho decir.

De todas formas, esto que te decimos es prácticamente inapreciable, porque en general lo han bordado.

La engine del juego es bastante buena, una rapidez de pintado asombrosa y en las repeticiones de la jugada, donde la imagen se amplia y toma vistas de cámara alucinantes, es perfecta.

Puedes comenzar unos play offs, o un torneo o un all star y, si no lo acabas, puedes guardarlo

La velocidad es asombrosa y, cómo no, la jugabilidad... ¿qué se puede decir ?, pues te puedes tirar horas y horas jugando; además, si lo deseas puedes poner el marcador a tiempo real, o sea que si decides jugar cuartos de 15 minutos van a ser 15 minutos lo que te tengas que jugar, con lo que vas a estar, como poco, 45 minutos sin quitar la vista del monitor.

Claro está que, si eres principiante, te costará cogerle el tranquillo, pero no pasa nada, es asombrosa la facilidad con la que se aprende a jugar. Pero eso depende de tu habilidad. De todas formas si cuentas con la ayuda de un joystick te será mucho más fácil y divertido.

Si lo prefieres, puedes comenzar unos play offs, o un torneo o un all star y, si no lo acabas, que no lo acabarás, puedes guardarlo y continuarlo cuando te seques el sudor de la frente.



Para los amantes y fans de Michael Jordan comentar que sigue sin vender su imagen, pero no pasa nada. Lo puedes crear tu mismo, incluso plantarle el nombre y el número en su camiseta y elegir sus aptitudes físicas, que sabrás cuáles serán.

El sonido, hablando de otra cosa, también es magnifico, una pasada; para los que hayan visto un par de partidos de la NBA en la tele, con comentarios en inglés, comprobará que es totalmente igual; el ambiente del estadio, la voz del comentarista (*speaker*) y los chillidos de las playeras de nuestros jugadores sobre la tarima de esos pabellones, que son auténticas réplicas de los de verdad. Si quieres comprobarlo, juega en la cancha de Toronto Raptors o de Charlotte Hornets y te darás cuenta de ello.

No es obligatorio el uso de las 3D aceleradoras, pero si dispones de ella estás ante el juego de deportes de cancha que mejor calidad gráfica y suavidad ofrece. Luego podrás explayarte a tu gusto con las vistas de cámara que el juego incorpora y ver, por ejemplo, un mate impresionante de esos de Shaquille O'Neal que dan miedo, desde la posición, el ángulo y la distancia que quieras.

En fin, que si te gustan este tipo de juegos, o no, con que simplemente te guste el baloncesto disfrutarás de este juego como lo haría el mismo Jordan.

Dediquemos un aplauso a los chicos de Sega porque, de nuevo, se lo han vuelto a ganar, y no dudes en hacerte con un ejemplar de NBA action 98 pues realmente te merece la pena. Ya sabes lo que tienes que hacer cuando lo tengas, ponte tu mejor equipación y salta a la cancha a arrasar a los que miden y pesan el doble que tu. ¡Suerte y que no te lesionen! ✦





Características	
Sistema mínimo	P90 16Mb
Sistema recomendado	P166 32Mb
Aceleradoras	Si
Multiplayer	Si

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	92%
Sonido	90%
Jugabilidad	94%
Total	92%

I LOVE THIS GAME!

DESARROLLADOR	ACTIVISION
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ARCADE-ESTRATEGIA

AUTOR: ALAN WILDER

Maestro de los maestros

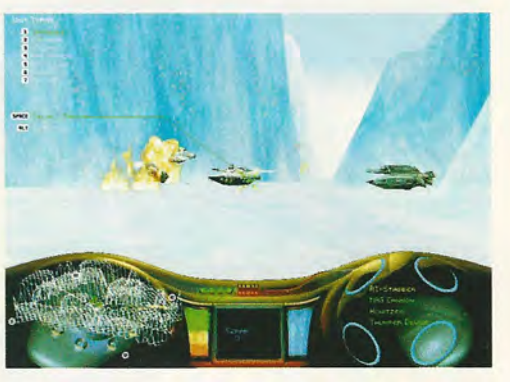
BATTLEZONE



El original Battlezone fue el primer juego 3D de la historia o, por lo menos, eso parecía. Corrían los primeros 80 y en los bares y salas recreativas se podía ver una extraña máquina con el visor de un tanque que mostraba un mundo pseudo tridimensional y tanques esquemáticos. Aquello fue la sensación para la época y, como sucede en el mundo de la música, Battlezone ya tiene su remake.

Los buenos tiempos no pasan nunca. Battlezone, el mítico juego que Atari lanzó en formato recreativa, se ha visto resucitado gracias a la mano mágica de Activision. Pero, todo hay que decirlo, los dos juegos sólo comparten nombre y perspectiva, por lo demás son totalmente diferentes.

Y no solamente son distintos en cuestión de técnica, que en 18 años ha avanzado mucho, sino, sobre todo, en concepto, que convierte al Battlezone actual en el juego más avanzado que ahora mismo existe en el terreno de la estrategia en tiempo real. Sí, no nos equivocamos, Battlezone es una armoniosa mezcla de estrategia y acción 3D.



¿Y cómo es esto? Muy sencillo. Imagina que estás jugando una partida de Warcraft o Command & Conquer, pero que, en vez de ver el escenario desde arriba, estás en la piel de uno de los combatientes. En este caso, tomando el papel de comandante de la misión. Desde esta vista en tercera persona tendrás que construir y desarrollar tecnología, planificar misiones y recursos, y, en definitiva, conseguir la victoria. ¡Ah! se me olvidaba lo más importante: disparar al enemigo. Porque en Battlezone como ocurría con su antecesor habrá mucha, mucha acción.



CONQUISTANDO EL SISTEMA SOLAR

De acuerdo, Battlezone es una curiosa mezcla de Quake y Warcraft ¿Resulta esta mezcla, tiene jugabilidad? Sí que la tiene, lo único peligroso de este juego, como ocurre con los que aportan grandes novedades es la reacción del público, muy acostumbrado a matar como en Quake o a manejar ejércitos como en Warcraft. Calidad sí que la tiene, y de sobra, y el interfaz es muy bueno y bien diseñado para que el manejo sea lo más sencillo posible. Digamos que el éxito lo tiene casi asegurado.

La historia, por decirlo de algún modo, es una extraña tergiversación de la real. Durante los años 50, las dos potencias nucleares han descubierto una extraña civilización extraterrestre y un metal maravilloso que les permite explorar en poco tiempo el Sistema Solar interior. La búsqueda y posesión de este metal les hace estar en permanente guerra a lo largo de todos los planetas y satélites que contienen en su superficie este "bio-metal" que les posibilita construir todas las nuevas armas.

Ya sabes, como recursos, el bio-metal y la energía para procesarlo. Luego tendrás que ir construyendo diversos tipos de edificios y unidades para lograr cumplir la misión. Otra similitud con los clásicos juegos de estrategia. Tal vez, el mayor atractivo consiste en los bandos son los Estados Unidos y Rusia de una forma muy directa, no tan encubierta como ocurría en Command & Conquer.

Hasta aquí vienen las similitudes con la estrategia.

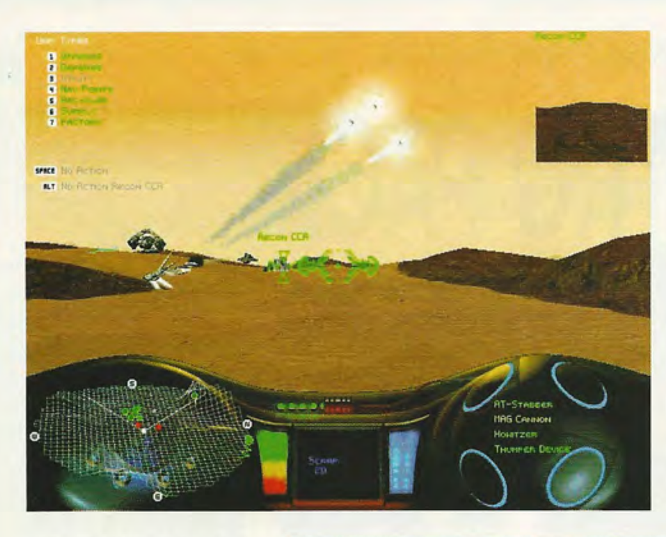




CAMBIANDO LA HISTORIA

El guión de Battlezone parece sacado de cualquiera de los episodios de la famosa serie de televisión Expediente X. Todo comienza durante la década de los 50 en plena guerra fría. Ha terminado la guerra de Corea, donde se han probado las nuevas y destructivas armas, y la rivalidad entre los dos bloques se acrecienta cada día más. Las nuevas bombas atómicas que se están experimentando demuestran al mundo el terror que puede llegar a sembrar una tercera Guerra Mundial y parafraseando a Einstein, la cuarta se haría con piedras. Pero, de repente, y es aquí donde cambia nuestra concepción de historia, la tierra se ha visto bombardeada por unos extraños meteoritos provenientes de algún mundo extraterrestre que explotó hace mucho tiempo. Lo bueno de estos meteoritos es que contienen un extraño material llamado biometal que encierran una tecnología extraterrestre que ha vuelto locos de emoción a los científicos americanos y soviéticos. En tan solo diez años el hombre se ha expandido por el Sistema Solar interior, llegando hasta la lejana luna Titán. El biometal es abundante en algunos mundos como la propia Luna y su posesión convertirá a una de las dos potencias en la dominante, no sólo en la Tierra, sino en el espacio. La Guerra no ha hecho más que empezar.









Lo más curioso es cómo, desde un punto de vista típico de los juegos 3D, tenemos que cumplir con la misión, ya sea andando y portando un fusil láser o a bordo de los múltiples vehículos que podemos encontrar, mientras edificamos y gestionamos los recursos.

Realmente interesante, al igual que los gráficos y diseño general del juego. La intro de Battlezone es literalmente alucinante, sin comparación con ninguna otra, con lo que podemos disfrutar de un buen número de escenas "de película" para adornar las diversas transiciones. Pero es, sin duda, en las diversas perspectivas y movimientos de los elementos del juego donde Battlezone más impresiona. Gracias a un interfaz muy inteligentemente diseñado, como se ha dicho antes, es posible navegar rápidamente entre todas la unidades de nuestro bando y utilizarlas en el momento más delicado y preciso, casi siempre un ataque del enemigo. Especial atención hay que prestar a nuestra factoría central, que es la encargada de procesar el "bio-metal" en unidades de guerra. Si es destruida, podemos dar la misión por acabada.



Para resumir Battlezone, se puede decir que es una experiencia totalmente nueva, un poco extraña al principio, pero digna de todo tipo de elogios. Por supuesto es mejorable en algunos aspectos, pero se limitan a meros detalles de diseño que no desmerecen para nada al producto final. Nuestras felicitaciones para Activision. ✦





NOCIONES DE ASTROFÍSICA



Un detalle que puede dar cuenta del enorme trabajo que ha requerido Battlezone es que la orografía y los diversos accidentes geográficos de los planetas son idénticos a los actuales, según los mapas que han enviado las sondas espaciales.





LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO

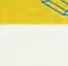
El equipo de Activision ha estado trabajado intensamente durante un año y medio solamente en el diseño y motor principal del juego. Se trataba de dar una imagen totalmente renovada a un juego que ha tenido millones de seguidores en todo el mundo, y claro, cualquier aspecto que no tuviera la calidad exigida, hubiera dado al traste con un proyecto muy ambicioso y caro de Activision. El resultado, afortunadamente, ha permanecido según el proyecto inicial. Señores: estamos ante el próximo eslabón de los juegos de ordenador.

Características	
Sistema mínimo	P120 16MB
Sistema recomendado	P166 32MB, aceleradora 3D
Aceleradoras	Sí
Multiplayer	Sí

Veredicto	
Tecnología	95%
Grafismo	90%
Sonido	90%
Jugabilidad	92%
Total	**92%**

El nuevo rumbo de la estrategia

DESARROLLADOR	ACTIVISION
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ACCION/CARRERAS



AUTOR: ALAN WILDER

El sabor de los 70

NITRO PACK

Para todos aquellos que hemos roto la barrera de los 30, los años 70 nos traen imágenes y muchos recuerdos de la "niñez" ¿Quién no ha visto "Los Angeles de Charlie" o "Colombo"? Pues al cargar este juego, no se puede dejar de escapar una lagrimita de nostalgia.



Un día del año 1979. La democracia está naciendo y los españoles se pasan las noches viendo en su casa series policíacas, el género de moda en aquellos años, donde los malos son muy malos y los buenos visten muy hortera o lucen de espléndidos tipos como "Los ángeles de Charlie".

Un día del año 1998. Todos los adictos al ordenador con canas incipientes están engachados a un extraño juego de carreras denominado Interstate 76. Vuelven a los viejos tiempos de los pantalones de campana y trajes de pana, coches que nunca han pasado la ITV y cortes de pelo de lo más demencial. Están jugando a la nueva sensación de Activision, una aventura que a modo de "road movie" plantea el género del arcade de carreras de coches desde una nueva perspectiva, donde prima la imagen y la espectacularidad y, sobre todo, con un ambiente casi idéntico a las series de T.V.

El éxito del juego ha sido tal que ya tiene cientos de páginas en Internet, gracias sobre todo a su opción multijugador y su ambiente "retro" que ha conquistado a miles de usuarios de Internet.

Y como todo éxito que se precie, Interstate 76 tendrá una secuela. Bueno, más que una secuela es un add-on, pero también es algo más que eso. La versión que vendrá a España de Nitro Pack se puede encontrar dentro de un, digamos, "especial" de Interstate 76 que Activision comercializa como si fuera un pack. Pero Nitro Pack se puede jugar sin necesidad de tener el juego original.

¿Y qué se puede encontrar en este híbrido de juego y add-on ? Pues en esencia, más niveles y nuevos coches para probar, pero si tienes Interstate 76, en Nitro Pack se incluyen diversos patches para mejorarlo, lo instalas y tendrás un superjuegazo en tu ordenador. Así de sencillo.

Otra de las sorpresas más agradables de Nitro Pack es la fantástica "intro". Desarrollada como la clásica teleserie policíaca, en ella encontraremos a los personajes de Interstate 76 en una situación muy peligrosa para su integridad física. Menos mal que todo se soluciona al final con algunas dosis de violencia, tiros y sangre. Es decir, los ingredientes habituales.

Por todo lo demás, Nitro Pack incorpora lo de siempre, mejores gráficos y más escenarios para recorrer. Pero no se queda en eso. Como ha tenido un enorme éxito en modo multijugador, se han incluido nuevas modalidades de la misma : capturar la bandera y carreras. Gracias a estas nuevas posibilidades, se pueden formar equipos y en vez de machacar con lanzacohetes y similares, lo haremos con viejos modelos de coches de los 70.

En fin, se trata de una actualización de lo más necesaria para los amantes de este juego. No incorpora grandes novedades, a excepción del profundo uso que hace de las tarjetas 3DFx y resulta muy recomendable para todos aquellos que añoran una época tan desprestigiada y al mismo tiempo tan interesante de los 70. ✦













¡Un misil en pleno impacto!



Trompo total.



El modo multijugador puede ser mortal.





CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100, 16 MB, WINDOWS95
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB, TARJETA ACELERADORA
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	92%
GRAFISMO	90%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	92%
TOTAL	90%

EL RECUERDO DE UNA ÉPOCA

JUEZ Y JURADO · NITRO PACK

Concurso Patrocinado por ArcadiA

actua SOCCER 2

Sorteo de 20 Actua Soccer 2

El fútbol es el deporte rey de España y de eso no cabe ninguna duda. También se está imponiendo en los juegos de ordenador y uno de los más punteros es Actua Soccer 2. Incorpora los 64 equipos más importantes del mundo para que puedas disfrutar de las mejores jugadas y disfrutarás de una tecnología de captura de movimiento como nunca se ha visto antes. Vive el mejor fútbol gracias a Game Over y Arcadia. Si sabes de fútbol, demuéstranoslo y envía el cupón para entrar en el sorteo de 20 alucinantes Actua Soccer 2.

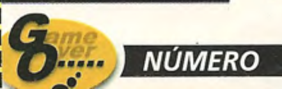
Para participar en el sorteo responde a las preguntas y rellena tus datos personales en el cupón. Recórtalo y envíanoslo a la siguiente dirección:

Game Over
Concurso Actua Soccer 2
C/ Alfonso Gomez, 42 Nave 1-1-2
28037 Madrid



Aceleradoras		Si
Multiplayer		Si
Veredicto		
Tecnología		70%
Grafismo		70%
Sonido		70%
Jugabilidad		78%
Total		**72%**

Un conflicto sobre Corea



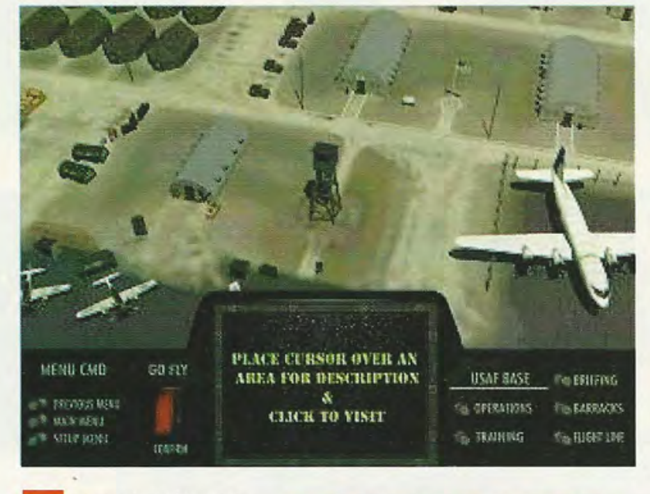
DESARROLLADOR	VIRGIN
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	SIMULADOR

AUTOR: NACHO VALENCIA

Abriendo fuego

SABRE ACE

Por lo general, si no te gustan demasiado, la mayoría de los simuladores de vuelo suelen ser aburridillos hasta que le coges el tranquillo. Pero si eres de los que, de todas formas, le gustan este tipo de juegos lo más seguro es que sufras un bajón de tensión al ver Sabre Ace.





Tenemos ante nosotros el último desarrollo de la gente de Eagle Interactive, que siendo sinceros y sin meditar mucho, podemos decir que no es ninguna maravilla.



Tal vez todos recordemos el simulador de Amiga, el F-29 Retaliator; pues bien, a la hora de elegir nos quedamos con el de Amiga.

No es que digamos que no se pueda jugar o que vaya a estropear tu CD si lo pones; ni mucho menos, pero, eso sí, cualquier persona que haya pilotado, aunque sea uno de los aviones de Jetfighter: Full Burn, (que tampoco en una cosa del otro mundo), o cualquier otro simulador de vuelo más o precie, Interstate 76 tendrá una secuela. Bueno, todos los aspectos referentes al vuelo. No sólo la engine es mejor, sino los modelos y el grafismo en general. Con 3DFX o sin ella.

En cuanto a la engine de Sabre Ace, sin aceleradora, nos encontramos ante una que no mueve luces y sombras tenido un enorme éxito en modo multijugador, libertad tampoco, simplemente no las mueve prácticamente nada. Y no es que la engine no pudiera soportarlas, a juzgar por la velocidad de pintado de los polígonos, sino que no se han esmerado en ello. La iluminación es pobre y continua, es decir, si te pones de cara al sol mismo tiempo tan interesante de los 70. ✦ luz en la cabina ésta se tendría que oscurecer; pues no, la luz es permanente.

Además las sombras que esta luz ofrece son bastante pobres, por no decir paupérrimas. Tal vez no sea un problema de luz sino de textura, ya que al acercarnos al suelo vemos una textura bastante pobre a lo largo de todo nuestro vuelo.

Nos encontramos ante una engine que no mueve luces y sombras ni con libertad ni sin ella

Refiriéndonos a las texturas es poco lo se puede decir acerca de ellas. Las de los modelos están poco trabajadas, contienen demasiados tonos grises, bueno en realidad no son demasiados, sino que se trata, solamente, de un par de tonos grises que, combinados con un par de rayas amarillas y un cristal azul en la cabina, componen las texturas de los modelos de los aviones.


El modo multijugador puede ser mortal.











Cuando abres fuego con el disparo convencional ves un polígono con dos caras y una textura naranja aplicada. Sin estela, sin una textura con un simple gradiente que hiciera el disparo muy vivo. Sinceramente, parece difícil que ese disparo pueda llegar a matar; como mucho, puede herir tus sentimientos.

Las texturas aplicadas a los paisajes tampoco son demasiado buenas. Para el suelo del bosque son tiles verdes y marrones, y nos atreveríamos a decir que incluso tilea la textura del suelo. Por si eso fuera poco, se ve pixelada y no pixela precisamente poco, sino considerablemente.

Bueno, dejemos de hablar de las texturas que han puesto los chicos de Eagle porque no hay más que hablar de ellas. Sólo decir que con que los artistas gráficos se hubieran esmerado un poco más, aunque sólo fuera en las texturas, el juego ganaría considerablemente. Ya que, al menos, sería vistoso.

Un aspecto a detallar es el sonido, en donde los músicos se han esmerado bastante

Ahora hablaremos de la jugabilidad que, tal vez, es lo que hace que puedas echarte una partidita sin bostezar. Pero no porque sea jugable, sino porque han aprovechado la falta de polígonos para darle un poco de velocidad al juego. Podríamos decir que se trata de un error aprovechado para subsanar otro.

Otro aspecto a detallar es el sonido, en donde los músicos parece que han puesto algo más de su parte a favor del juego, ya que consiste en un sonido prácticamente real, pero también un poco pobre, pues debería ser más constante y quizá algo más alto. Pero bueno, esto ya es un mal menor.

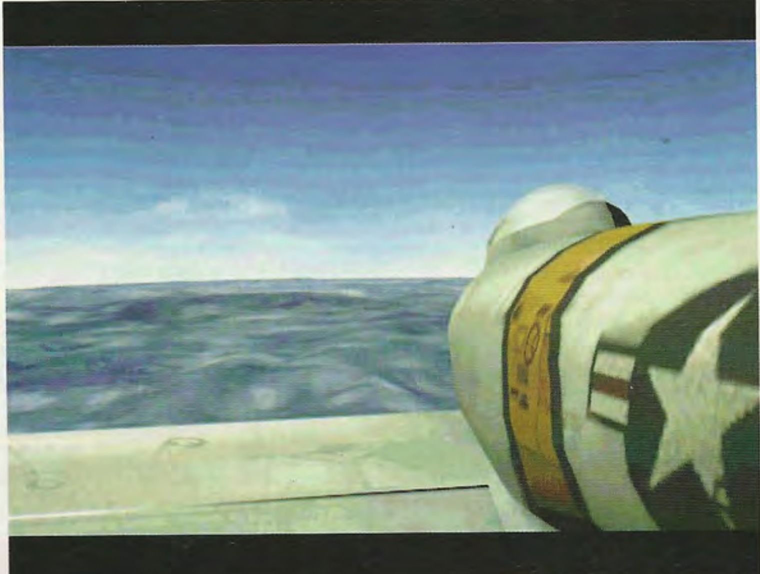
Tal vez si dispones de una tarjeta aceleradora podrás ver que el juego gana considerablemente, es más, se convierte en otro diferente. Pero claro, no todo el mundo posee una aceleradora, y eso es algo que una desarrolladora como Eagle tiene que prever.

A lo mejor Sabre Ace es un juego que le pueda encantar a alguien, a algún usuario que no se fije en el juego en sí, sino en si va suave o no, si es fácil o difícil. Pero de todas formas, eso es muy laborioso ya que ni si quiera va suave, algo complicado de entender, porque no cuenta con tantos polígonos que mover como para ir a tirones. Tal vez, éste sea el resultado de un desarrollo realizado con premura de tiempo, sin tener en cuenta multitud de factores.

Aún así, para gustos se hicieron los colores y tu mismo serás quién decidas si te subes o no a uno de esos aviones. ✦







Características	
Sistema mínimo	P100 16Mb, Sound Blaster
Sistema recomendado	PMMX 32Mb, Sound Blaster Pro
Aceleradoras	Sí
Multiplayer	Sí

Veredicto	
Tecnología	70%
Grafismo	70%
Sonido	70%
Jugabilidad	78%
Total	72%

Un conflicto sobre Corea

Desarrollador	SSI
Distribuidor	Proein
Género	Estrategia

Autor: Carlos Muñoz

Brigada comando: 1939-1999

STEEL PANTHERS III

Tenemos ante nosotros la nueva secuela de la serie de juegos Steel Panthers. En esta ocasión se le da al juego una visión más global, donde se incorporan unidades más modernas así como armas bastante sofisticadas. En el campo de contienda, podremos defender la bandera de alguna de las cerca de cuarenta naciones, incluyendo las fuerzas de numerosas las naciones modernas.





Sorprende bastante encontrarse a estas alturas con un juego que funcione desde el tradicional y condenado al ostracismo MS-DOS. Esto quiere decir que aquéllos que todavía no se hayan decidido pasar a Pentium ni a Windows 95, contando con una máquina normalita (486/66 MHZ) y unos 16 MB de Ram podrán jugar tranquilamente a Steel Panters III. Este detalle, sin duda, será de agradecer por los usuarios que cuenten con máquinas menos potentes, aunque también es necesario avisar que nadie se espere de este juego grandes cosas... nada de 3D, nada de sonido espectacular y poco de realismo, tanto en grafismo como en aspectos técnicos.

Todos los amantes de los juegos de estrategia (pero los tienen que amar mucho) podrán encontrar en este juego un buen entretenimiento porque, desde luego, que uno de los aspectos más importantes de SPIII es su amplia variedad de posibilidades, tanto en el campo de batalla como en cuestión del armamento que podemos utilizar.

La acción se procesa por el sistema de turnos, con lo que mientras esté el enemigo utilizando su tiempo, no se podrá rectificar ninguna posición, ni realizar ningún tipo de variación en lo que es el desarrollo de la partida.

El problema principal de Steel Panters III puede residir en haber salido con retraso; esto significa que si comparamos este juego con otros títulos de estrategia del mercado, como puedan ser Lords of Magic, Gettysburg, Command & Conquer, o el mismísimo Warcraft, se puede asegurar, sin riesgo a equivocarse, que Steel Panters no es un juego de esta época. Resulta un poco anticuado, principalmente porque el diseño de los gráficos es bi-dimensional, la perspectiva que da el juego es completamente aérea, los movimientos de las unidades ni se producen en tiempo real, ni tan siquiera siguen la lógica de lo que pudiera ser el movimiento de una tropa en el campo de batalla. Del sonido, ciertamente hay que decir que tiene algunos buenos efectos, pero tampoco es que la ambientación tenga una envolvente que haga sentir el juego en su máxima expresión.

Se podría resumir todo lo dicho con el siguiente comentario: Steel Panters III hubiera podido ser un buen juego de estrategia para un ordenador como el clásico Spectrum, ciertamente, mientras que para PC está muy superado por casi cualquiera de los títulos que tengamos en la mente. ✦



Características	
Sistema mínimo	486/66, 16 Mb
Sistema recomendado	P75, 16 Mb
Aceleradoras	No
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	70%
Grafismo	70%
Sonido	70%
Jugabilidad	70%
Total	**70%**

Se han visto cosas mejores

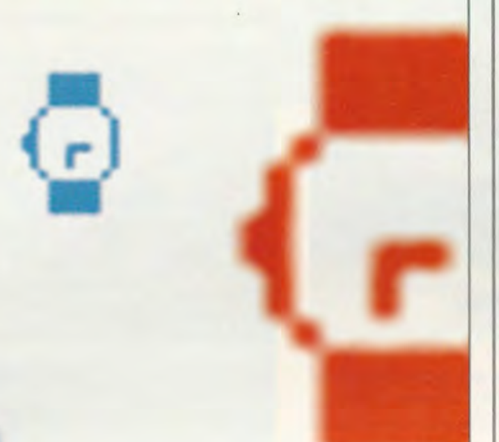




¿Aún espera que aparezca lo último?

Decídase ya.

La última tecnología y la máxima rentabilidad





SERVIDORES

- 1 o 2 procesadores INTEL® PENTIUM®II 300 Mhz
- 128 Mb ECC RAM
- 3x4 Gb HDD ULTRAWIDE SCSI
- RAID 0,1,5 (DPT)
- INTEL LANDesk® SERVER MANAGER PRO V.2.

ESTACIONES DE TRABAJO

- Procesador INTEL® PENTIUM®II 266 Mhz
- 64 Mb SDRAM
- 4 Gb HDD ULTRAWIDE SCSI
- ATI XPERTWORK 8Mb SGRAM (AGP)

PUESTO DE TRABAJO MULTIMEDIA

- Procesador INTEL® PENTIUM®II 233 Mhz
- 32 Mb SDRAM
- SVGA 64 bits 4Mb 3D
- CD-ROM 32x o DVD
- Sonido 3D AWE

Cop-Comelta: La más completa gama de ordenadores que incorpora los últimos avances en tecnología y diseño.





Comelta, s.a. INTERNET http://www.comelta.es

Ctra. de Fuencarral Km. 15,700 - Edificio Europa 1ºpl. - 1 • Tel.: (34 1) 657 27 50 • Fax: (34 1) 662 20 69 • E-mail: mad-informat@comelta.es
28108 ALCOBENDAS (Madrid)

Avda. Parc Tecnològic, 4 • Tel.: (34 3) 582 19 91 • Fax: (34 3) 582 19 92 • E-mail: infocom@comelta.es
08290 CERDANYOLA DEL VALLÈS (Barcelona)

Rua do Entreposto Industrial nº3, sala E, Edificio Turia, Quinta Grande • Tel.: (351 1) 472 51 90 • Fax: (351 1) 472 51 99
2720 ALFRAGIDE (Portugal)

Sí, deseo recibir más información sobre la gama de ordenadores personales COP Comelta.
(Att. Dpto. Comercial)

NOMBRE Y APELLIDOS
EMPRESA
DIRECCIÓN
TELÉFONO
FAX
POBLACIÓN
CP
PROVINCIA

DESARROLLADOR	CRITERION STUDIOS
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
GÉNERO	ARCADE DEPORTIVO

AUTOR: NACHO VALENCIA

El sabor de la velocidad

REDLINE RACER

Éste es, sin duda, el tipo de arcade al que uno pasa más horas enganchado. La sensación de velocidad, la rivalidad con todos y cada uno de los oponentes y el ansia de que cada carrera sea más y más perfecta es lo que nos hace no dejar de jugar.

Desde el centro neurálgico de Criterion Studios nos llega quizá uno de los mejores simuladores de motos que se han hecho. A los apasionados de este deporte les encantará Redline Racer. Encontrarán en él toda la emoción de montarse en una moto de carreras, ajustarse el casco y apretar el acelerador hasta notar que su cuerpo es empujado hacia atrás por la fuerza del viento.

A los que no les apasiona tanto el mundo de las motos, da igual. Un arcade deportivo es siempre divertido y más si la gente que lo ha desarrollado ha puesto todo su empeño en crear un juego realmente apasionante. Y éste es, justamente, el caso de los chicos de Criterion.

Por otra parte, existe un aspecto positivo en el juego que, a la vez, resulta negativo. Los creadores de Redline Racer pusieron toda su firmeza en crear un arcade lo más realista posible y de hecho lo han conseguido. Para aprovecharlo al máximo decidieron crear el juego prácticamente atado a una aceleradora. Pero lo que falla es precisamente eso; si no se posee una aceleradora el juego pierde considerablemente. De todas formas el no tener una aceleradora 3D no es impedimento para echarse unas carreras, porque de verdad merece la pena.









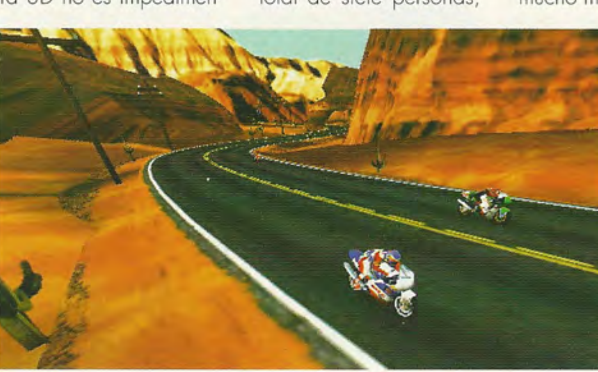
La tarjeta 3D es imprescindible para disfrutar del juego

En el aspecto gráfico se lleva la medalla de oro. Tomaron como modelo motos reales y las texturas aplicadas son también mapas reales. Así que la realidad que el juego propone es impresionante.

Por otro lado, con un total de siete personas, tres programadores y cuatro artistas gráficos han creado un arcade a partir de un proyecto ya existente llamado Night Storm. La engine la tomaron de un proyecto llamado Tunel, el cual era un programa de bastante física, por cierto, basado en los *bobsleigh* o carreras de trineos.

Lo demás no fue difícil; bastó con acoplar los modelos de las motos a la física, o a la inversa, y a tirar para delante con los retoques. Al señalar que no fue difícil tampoco queremos decir que fuese fácil, ni mucho menos, porque al acoplar los gráficos a la engine 3D resulta que éstos no se adaptaban bien a la física que la engine proporcionaba, se movían como no se deberían mover, se deslizaban demasiado. Entonces, lo que hicieron fue cambiar los modelos de las motos por unas más pequeñas para así ser más sencillo su manejo, pero esto tampoco daba un resultado demasiado factible ni real; llegados a este punto los chicos de Criterion optaron por retocar la física en vez de los gráficos y dejar los modelos originales.







Redline Racer es el resultado de todos esos quebraderos de cabeza que siempre da la física a los programadores. El resultado de una cosecha exquisita.

Vamos a hacer un inciso en el comentario general del juego para volver a hablar de los modelos de las motos, donde los aspectos gráficos están bastante logrados. Las motos son compactas y no son bastas ni modelos abruptos. Cuentan con bastantes polígonos, nos atreveríamos a decir que más de 500 cada moto, con lo que deducimos que la física es excelente; la verdad es que la engine es magnífica para poder soportar esa rapidez de pintado. Tal vez podamos compararla a la de Screamer, e incluso a la de Screamer II.



Hay el mismo número de pilotos masculinos que femeninos

El entorno donde se realizan las carreras también es parecido al de Screamer: cañones, playas, desiertos, etc., todas las figuras tomadas de libros, revistas y películas que dan un resultado óptimo. Y por si fuera poco, y para redondear la operación del grafismo, se añadieron unas animaciones de pájaros, un tren y un montón de efectos especiales dignos de ver.

Dejemos a un lado el aspecto visual y hablemos del sonido, algo también muy importante, porque, ¿qué es una buena carrera de motos sin unos buenos y potentes rugidos de motor? Además de los sonidos ambientales, es decir, motores, frenadas, derrapes, etc, se incluye una banda sonora opcional bastante buena, cómo no, en 3D Surround.

El manejo de las motos es sencillo, ya que consta de todo lo necesario para manejar sin problemas la máquina. Al principio, los chicos de Criterion decidieron hacer un interfaz muy simple pero les preocupaba el hecho de que, al ser tan sencillo, el usuario perdiera el interés. Así que optaron por un control un poco más complejo, más o menos como el de todos los arcades deportivos.

Un detalle es que la gente de Criterion optó por no entrar en una guerra sexista y decidió crear el mismo número de pilotos femeninos que masculinos, con lo que hay ocho pilotos de cada sexo; así que, ya sabes, puedes crear a tu antojo el sexo de tus pilotos. Por supuesto, cada piloto (hombre o mujer) tiene cualidades diferentes al resto.

Por si eso fuera poco, también te ofrecen la posibilidad de correr los circuitos del revés. Así que creemos que te será complicado cansarte de un circuito; y para mayor delirio del consumidor puedes echarte una carrera por Internet con ocho jugadores.

La verdad es que la gente de Criterion se ha lucido al realizar un arcade como Redline Racer. Posee una excelente calidad técnica y gráfica, además de una suavidad y un comportamiento ejemplares. No te quedes ahí. Ponte el mono de cuero y acelera a por Redline Racer. ✦



Características	
Sistema mínimo	P133, 16 Mb, Tarjeta 3D
Sistema recomendado	PMMX, 32 Mb, 3DFX
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	92%
Grafismo	95%
Sonido	90%
Jugabilidad	94%
Total	**92%**

Lo más parecido a la realidad

DESARROLLADOR	TALON SOFTWARE
DISTRIBUIDOR	ARCADIA
GÉNERO	ESTRATEGIA

AUTOR: NACHO VALENCIA

La pasión por la guerra

NAPOLEÓN EN RUSIA

En 1812, Napoleón había encontrado el apogeo de su poder. Ahora está listo para entrar en guerra con el que había sido su aliado durante años: Rusia. El zar Alexander no se hecha atrás y tiene preparado todo para la guerra. La victoria o derrota está en tus sabias manos.

El día 24 de junio de 1812, Napoleón cruzó el río Niemen entrando en Rusia. Su plan era simple. Sus espías le habían informado que el campamento ruso de Drissa estaba mal ubicado y cerca de aguas estancadas. Pero el zar Alexander, zar de todas las Rusias, no iba a estar desprevenido y no dudaría en contrarrestar el ataque de las fuerzas napoleónicas.

Ahora te toca a ti. Tu decides, Rusia o Francia. Francia tiene ventaja estratégica, pero Rusia cuenta con un poderoso ejército.

Éste es un juego para los que no se andan con chiquitas a la hora de guerrear. Dejando a un lado el grafismo, la gente de Talon Interactive se ha preocupado de crear un juego de estrategia para los que de verdad les gusta la misma.

No estamos diciendo que hayan abandonado los gráficos, pero si se descuidan casi lo consiguen.

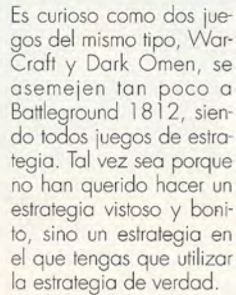
Tu llevarás tus tropas a través de un mapa sin demasiado relieve, sin demasiado color y sin movimiento alguno. No consta de ningún polígono, no es un 3D, y además los sprites no están demasiado trabajados. Pero eso no parece importar, ya que han creado un juego que no vele por su técnica sino por su realismo a la hora de crear estrategias y avanzadillas.





Se han preocupado tal vez más del sonido. Es bastante bueno, y han sabido hacerlo para que al son de marchas militares y cancioncillas de guerra no te separes ni un momento de la pantalla.

Eso si, Battleground 1812 no es precisamente un juego que t e resulte fácil jugar si no posees conocimientos. Con esto no estamos diciendo que tengas que ser un lumbreras, pero sí haber jugado antes a un juego de este tipo, y si no lo has hecho, te costará bastante; o sea, que vas a tener que sacar paciencia de debajo de las piedras.



Es curioso como dos juegos del mismo tipo, WarCraft y Dark Omen, se asemejen tan poco a Battleground 1812, siendo todos juegos de estrategia. Tal vez sea porque no han querido hacer un estrategia vistoso y bonito, sino un estrategia en el que tengas que utilizar la estrategia de verdad.

Por eso mismo han integrado en el juego un montón de campañas, cada una con gran variedad de opciones. Sin duda han hecho un estrategia pura, en el que tendrás que llevar a cabo varias fases para ir avanzando hacia tu objetivo: la primera es la fase de movimiento, donde podrás mover una, todas o ninguna de tus unidades. La segunda es la fase defensiva, donde tu oponente podrá defenderse disparando tanto como quiera. La tercera es la fase de fuego ofensivo. Ahora te toca atacar a ti. Disparando con una, todas o ninguna de tus unidades.

Después de esto es el turno de la caballería y, por último, la fase de asalto, donde si quieres puedes dirigir un asalto o esperar un momento mejor.

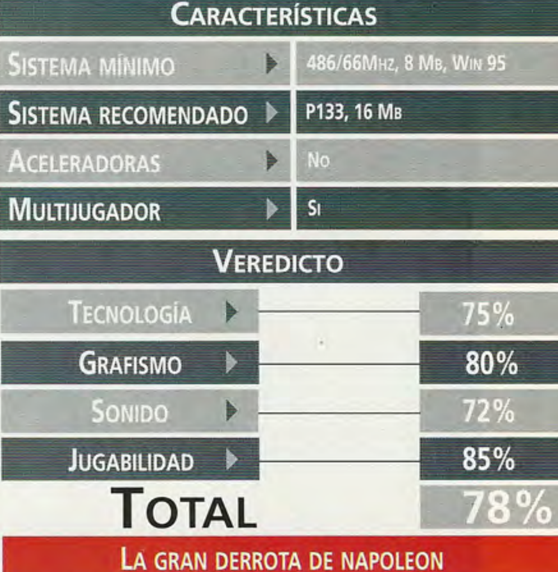
Más o menos éstas son las bases del juego. Lo demás depende de ti y de lo bueno que seas creando estrategia.

Te aconsejamos que si realmente no eres un apasionado de la guerra, es decir, que te gusta de verdad y la historia también pero todavía tienes mucho que aprender, te aconsejamos que juegues a otros juegos para que vayas aprendiendo, y, después, cuando tengas más práctica, tal vez te atrevas a a invadir Rusia o Francia.

Ahora bien, si lo que te gusta es tener todos los juegos que tienen buena pinta, no dudes en hacerte con Battleground 1812, porque puede llegar a ser muy divertido si le coges el tranquillo. Es más te puede llegar a divertir simplemente hurgando en sus opciones y te aseguramos que ésa es la forma ideal de aprender. Pero recuerda que si lo que buscas es espectacularidad, aquí no la vas a encontrar.

Así que ya sabes; alíate a Francia o a Rusia y ve a por tu enemigo sin piedad. Recuerda que el honor de toda una época depende de tu victoria. ✦





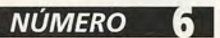
CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	486/66MHZ, 8 MB, WIN 95
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 16 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	75%
GRAFISMO	80%
SONIDO	72%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	78%

LA GRAN DERROTA DE NAPOLEON







Maravillas de la aviación

JOINT STRIKE FIGHTER

DESARROLLADOR	INNERLOOP
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	SIMULADOR


AUTOR: CARLOS MUÑOZ

En Strike Force deberemos adquirir el rol de piloto de combate a los mandos del Joint Strike Fighter (JSF), un avión multiprototipo de la próxima generación que está siendo desarrollado por la USAF. Gracias a la tecnología militar desarrollada a finales del milenio, se han alcanzado unos niveles que sólo se habían considerado anteriormente en la ciencia ficción.





Nos encontramos ante una nueva generación de aviones que le ha costado en investigación unos 300 millones de dólares al Departamento de Defensa norteamericano. Estos aviones son altamente maniobrables y casi invisibles al radar.

Cuando ejecutamos este JSF, nos vemos sumidos en una atmósfera de misterio, una música enigmática, una serie de pantallas poco descriptivas...

Un auténtico plug & play: poner el juego y disfrutar de él. Ese es un detalle que se agradece, porque más de una vez nos hemos encontrado con juegos de este tipo, en los que desde el momento de iniciar el programa hasta que podemos comenzar a jugar, hemos tenido que aprender la vida y milagros de las Fuerzas Aéreas estadounidenses, así como de las recomendaciones del Departamento de Defensa, del general y del instructor de a bordo.

Una vez que estamos pilotando el avión, la cosa ya no es tan sencilla. Se trata de un avión de alta tecnología, lo cual requiere bastante entrenamiento para que podamos permanecer vivos en el aire algo más de un minuto... Hasta que no tengamos más o menos una cierta destreza con los mandos, podemos decir que nuestra esperanza de vida en el aire es de unos 30 a 45 segundos.

JSF es un gran simulador; tiene modelados cerca de 16 millones de kilómetros cuadrados de terreno, repartidos en cuatro diferentes escenarios que, según la resolución que utilicemos, alcanzará una gran precisión en los detalles. Cada una de estas regiones ofrece desafíos únicos incluyendo efectos como la lluvia o la nieve, que pueden afectar al funcionamiento del avión.

Se incluyen también armas nunca vistas hasta ahora, como el AGM-154 y la bomba de hierro GPS-guiada que forman un buen complemento a los ya típicos misiles y cohetes.

JSF dispone de una versión especial con aceleración de gráficos 3D lo que, aparte de dar una visión extraordinaria de todas las perspectivas, permite que sea el juego de simulación de vuelo que quizá se ejecute más rápidamente.

Por otro lado, en los momentos máximos de detalle, como cuando volamos cerca de alguna zona de población, hubiera sido de agradecer una mayor variedad en los detalles..., por ejemplo, todos los edificios son grises planos con las ventanas en blanco. Es quizá el único "pero" que se le puede poner al cuidado nivel gráfico de JSF.

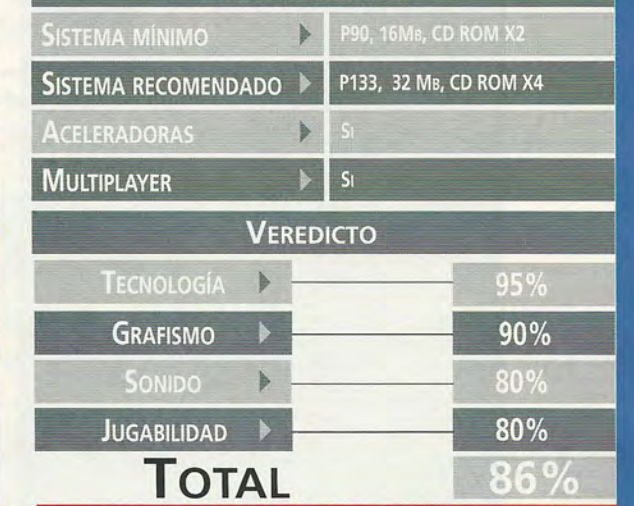
Al combatiente se le ofrece una visión de gran parte de la "cabina virtual". Una vista mucho más amplia que la mayoría de las que nos hemos podido encontrar normalmente en otros simuladores militares. Para controlar las diferentes vistas del avión, el jugador debe pulsar sobre la tecla correspondiente en el teclado numérico, para abrir la oportuna parte de la cabina.✦







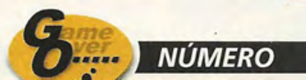




CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90, 16MB, CD ROM X2
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 32 MB, CD ROM X4
ACELERADORAS	SI
MULTIPLAYER	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	95%
GRAFISMO	90%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	86%

UN SIMULADOR DE LOCURA



DESARROLLADOR	NOVA SPRING - VIC TOKAI INC.
DISTRIBUIDOR	ARCADIA
GÉNERO	LUCHA

AUTOR: CARLOS MUÑOZ

Contra la adrenalina

DARK RIFT

Cuando los Hiperiones adquirieron accidentalmente un trozo de la Llave Maestra, llamada ahora Elemento Primordial Núcleo, abusaron de su poder y se proclamaron "Los Elegidos". Muchos fueron los años de tiranía a la que sometieron a la sociedad.

Guerreros de todo el Universo fracasaron en su misión de conseguir ese Elemento Primordial Luz y arrebatarle a Sonork el poder. Tan seguro estaba de que nadie podría vencerlo en su dimensión, que instituyó la más prestigiosa y letal batalla... "El Torneo", ofreciendo como premio máximo su trozo de la Llave Maestra. De esta manera, pretendía atraer al poseedor del Elemento Primordial Luz.





Nuestra misión, evidentemente, es conseguir ese fragmento de la llave. Para hacerlo deberemos ir derrotando a los numerosos guerreros que nos iremos encontrando.

Todo esto es, en esencia, el contenido de este espectacular juego procedente, como en muchas ocasiones, del mundo de las videoconsolas, y debemos señalar que muy bien versionado.

El mundo de las 3 D y la más diabólica realidad virtual, nos acerca a este Dark Rift que hará las delicias de todos los amantes de los juegos de acción. Unos gráficos tridimensionales muy bien cuidados, un fundido de texturas, que nos introducen de lleno en la acción del juego, y una banda sonora que podría provenir perfectamente de la más auténtica película de "romanos"... Todos los sonidos y músicas están reproducidos en auténtico sonido digital, como pistas de audio dentro del propio CD del juego. Si nos ponemos el CD Rom del juego en nuestro equipo de música podremos escuchar tanto las voces de los malos como las fanfarrias imperialistas, así como los distintos cortes según cada momento del juego.





Otro aspecto a destacar es la gran variedad y calidad de los movimientos de los personajes, muy bien logrados y que nos tendrán en tensión desde el primer momento del combate.

Quizá la mayor dificultad de Dark Rift resida en su complejo sistema de manejo. Muchas teclas y muchas posibilidades también. Es altamente recomendado utilizar Game Pad para poder aspirar, con un mínimo de garantías, a conseguir el Elemento Primordial Núcleo.

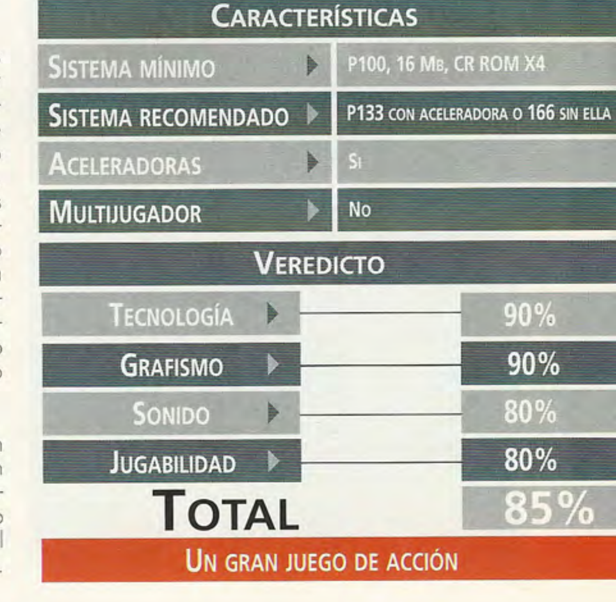
Tenemos dos diferentes posibilidades de disfrutar de este juego: la modalidad torneo, en la que luchamos contra nuestro ordenador para que, después de diez series de contendientes, podamos rescatar el Elemento Primordial Núcleo, o la modalidad de Dos Jugadores, en la que lucharemos contra un amigo (que no lo será tanto durante el juego).

Por otra parte, también tenemos que destacar un aspecto que indiscutiblemente en un juego como éste es de agradecer: el manual de instrucciones. Muy bueno. En varios idiomas, incluido el español. Lo explica absolutamente todo, hasta las tácticas recomendadas a seguir con los diferentes guerreros.

Echamos un poco en falta la posibilidad de jugar en red con este juego. Hubiera sido una opción, que nos hubiera permitido pasar buenos momentos con nuestros compañeros de trabajo en la oficina, la universidad o desde cualquier sitio desde donde pudiéramos disponer de una red.

En resumen, nos encontramos ante un gran juego, muy cuidado en casi todos los aspectos y que puede subirnos la moral en momentos de depresión. ✦





CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100, 16 MB, CR ROM X4
SISTEMA RECOMENDADO	P133 CON ACELERADORA O 166 SIN ELLA
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	90%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	85%

UN GRAN JUEGO DE ACCIÓN

• Consiga ya su libro, videojuego o multimedia favorito • Haga su pedido llamando al (91) 304 06 22 •



Contiene ocho de los mejores juegos de todos los géneros existentes: Arcade, Aventura, Deportivo, Simulador... Una colección imprescindible repartida en 2 CD-Rom.

2.995 ptas.
Incluye 2 CD-ROM.



Entretenido programa ideado para los aficionados a los juegos de tapete. Combina elementos muy atractivos: un juego de cartas y posibilidad de participar con bellas señoritas que irán desprendiéndose de su ropa.

1.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Un arcade de carreras en 3D que hará las delicias de todos los *fitipaldis*. Gracias a su alta resolución, a su soporte multijugador y a sus 15 cuidadas pistas podrás sentirte un auténtico piloto al volante de tu coche preferido.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50 mil polígonos, paisajes fotorrealistas con resolución automática y superficies reflectantes gracias a la técnica VTP. 3 Equipos, 6 thunder Arrows y 15 circuitos diferentes.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Permite crear juegos comerciales y libres de royalties. Posee un entorno integrado que incluye un diseñador gráfico, generador de fuentes de letras y explosiones, así como 15 juegos y multitud de tutoriales.

4.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Con variadas novedades y mejoras entre ellas, Iberconta 2.0 con la incorporación del módulo de profesionales (Estimación objetiva y Directa) e Iberfacturación 2.0, que permite la impresión de facturas sin límite de páginas.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



SuperLoto 1.0 es una herramienta pensada para los aficionados a los juegos del 6-49, Lotería Primitiva, Bonoloto y El Gordo de la Primitiva. Es un programa informático para uso doméstico, oficinas de apuestas y peñas.

1.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



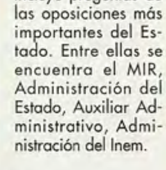
Programa que ayuda al usuario a llevar un seguimiento regular de las jornadas para poder realizar quinielas con el mayor acierto posible. Una herramienta muy útil para los aficionados al fútbol.

1.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Fotografías e ilustraciones explicativas a lo largo de todos los capítulos del temario. Animaciones en 3D sobre mecánica y diversas maniobras con vehículos.

2.495 ptas.
Incluye CD-ROM.



Incluye preguntas de las oposiciones más importantes del Estado. Entre ellas se encuentra el MIR, Administración del Estado, Auxiliar Administrativo, Administración del Inem.

2.495 ptas.
Incluye CD-ROM.

Contiene base de datos con los directores que han intervenido en las producciones cinematográficas de 1996 y una descripción detallada de las mismas.

2.495 ptas.
Incluye CD-ROM.

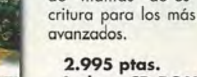
Viaje temático sobre la historia y la filosofía. Incluye los últimos temarios y cuestionarios de filosofía para selectividad.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Esta publicación electrónica tiene como objetivo dar a conocer los motivos, acontecimientos y consecuencias de la Guerra Civil Española vivida en los años 30, analizando todos los aspectos.

3.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Curso completo de mecanografía que ofrece la posibilidad de establecer una base firme para noveles, así como una perfecta corrección de "manías" de escritura para los más avanzados.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



CD-Rom que recoge alrededor de 700 recetas de cocina tradicionales. Cuenta con cálculo energético de calorías, valores nutritivos de cada alimento, etc.

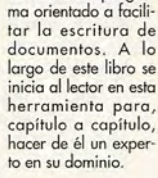
2.495 ptas.
Incluye CD-ROM.

La solución ideal para agentes de seguros que incorpora la gestión completa de pólizas, la creación de informes a medida y una contabilidad integrada en la gestión de pólizas.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Excel 97 es la nueva hoja de calculo de Microsoft. Esta obra pretende introducir al lector en excel para, paulatinamente, enseñarle todos los trucos y atajos que conocen los expertos.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Word es un programa orientado a facilitar la escritura de documentos. A lo largo de este libro se inicia al lector en esta herramienta para, capítulo a capítulo, hacer de él un experto en su dominio.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Esta obra ayuda al lector a conseguir que sus ideas resulten más atractivas y sirvan de plataforma para mostrar sus objetivos de una forma más llamativa.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Introduce al lector de forma sencilla en el mundo de la programación de videojuegos, utilizando las técnicas más avanzadas en este campo. Recorrido por la historia de los videojuegos.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Enseña paso a paso el mundo de la programación en Ensamblador. El CD-Rom está repleto de utilidades, programas, herramientas y tutoriales relacionados con el lenguaje Ensamblador.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Explica cómo comenzar a usar Linux y será de utilidad para sacar más partido a su instalación. El sistema ofrece Multitarea, potente entorno gráfico, alto rendimiento y conectividad.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.





DELPHI se puede considerar como uno de los entornos de programación visuales más poderosos y, a la vez, más fáciles de utilizar y aprender. Esta obra está orientada a nivel de principiante e intermedio.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



C es el lenguaje de programación por excelencia, el más utilizado para todo tipo de aplicaciones. Este libro le introducirá en la programación C de una manera clara y sencilla.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Dada su sencillez se trata del libro ideal para principiantes, así como en el lenguaje idóneo para las aplicaciones de Internet. El CD-ROM está repleto de aplicaciones para que los lectores consigan programar en Java.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Sin duda alguna, uno de los campos más interesantes de la programación es el apartado gráfico. Hoy día las posibilidades de un PC en este campo son asombrosas, y con sólo unas líneas de código C o Ensamblador.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Introduce al lector en el mundo del modelado con Lightwave de una forma sencilla y práctica: Creación de efectos atmosféricos, animaciones... Incluye ejemplos prácticos.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Ayuda al lector a dar sus primeros pasos con CorelDraw, con ejercicios prácticos para ampliar conocimientos en cada capítulo, con el fin de sacar todo el jugo al programa de diseño vectorial más utilizado.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.





3D Studio ha sido durante años el programa de diseño más utilizado. Con esta obra el lector aprenderá a dominar la herramienta. Incluye un CD-ROM modelos, utilidades y texturas para 3D Studio.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Photoshop, es el software de retoque fotográfico por excelencia y el programa más utilizado por los profesionales del diseño. Esta obra permitirá al lector adentrarse en el mundo de la imagen digitalizada, su tratamiento, etc.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Descubre la última versión de Autocad 14, un programa de dibujo de propósito general, mayoritariamente difundido en el Ámbito del Diseño Asistido por Ordenador.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Disfrute de descuentos al adquirir 2 o más productos • Consulta gratuita de atención al cliente • Los mejores productos del mercado al mejor precio •

DESARROLLADOR	▶	TITUS
DISTRIBUIDOR	▶	ERBE
GÉNERO	▶	JUEGO DE MESA

AUTOR: NACHO VALENCIA

Un ajedrez más

VIRTUAL CHESS II



Si tu eres uno de esos pensadores natos de los que se vuelven loco por estrujarse el seso delante de un tablero y 32 fichas, seguramente te gustará Virtual Chess II. Pero si lo único que sabes de ajedrez es que los alfiles van en diagonal y el rey de uno en uno, piénsate dos veces el echarte una partida.

Una vez más la gente de Titus nos alegra con otro de sus juegos. Ahora no es un Crazy Cars ni un The Fox, sino un ajedrez. Virtual Chess II.

Tomando como punto de partida su anterior ajedrez ahora se han superado incluyendo en la partida, un tablero 3D interactivo que simula tu juego.

Pero no todo pueden ser halagos para este juego. Tal vez la partida se te haga más difícil de lo normal, pero descuida, no es que de pronto te hayas vuelto malo, sino que la visión de juego que nos ofrece Virtual Chess no es demasiado buena.

Normalmente jugarás en un tablero 2D, en el que harás tus movimientos y tendrás al lado un tablero 3D en el que tal vez puedas ver tu partida de un modo más claro.

De todas formas también puedes librar el combate en el tablero 3D directamente.

Si eres de los que le gustan los 3D y decides echarte la partidita en el



tablero 3D adelante, pero quizá te lleve más tiempo de lo normal. Podrás apreciar los tirones de las fichas, es decir, la brusquedad y lentitud con la que avanzan al lugar indicado. Es extraño, pero a pesar de que las fichas no tienen demasiados polígonos se desplazan peor de lo que se podrían desplazar.

También puedes rotar el tablero a tu antojo, desde una vista objetiva de cámara, donde apreciarás el mismo fallo, los tirones.

De todas formas los chicos de Titus han sabido subsanar su fallo con maestría, incluyendo un montón de opciones curiosas como la búsqueda del mate más rápido, un puñado de tableros de diferentes formas y colores, y esas pijerías que en realidad son las que hacen pasarlo bien si la partida te aburre. Además, claro está, al ser polígonos tienes varias formas de ver la partida.

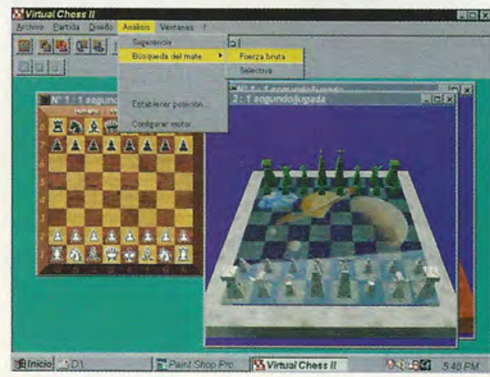
Algo curioso es que el juego incluye a un "profesor", es decir que si eres principiante puedes elegir la opción de dar algunas lecciones prácticas de ajedrez para profanos en la materia.

Si la gente de Titus se hubiera esmerado un poquito más en lo que a suavidad de movimientos se refiere habrían hecho un ajedrez muy bueno, porque los gráficos no son malos ni mucho menos; lo único que falla es que para los polígonos que hay en escena, que no son demasiados, vaya tan "a tirones" cuando debería de ir bastante más suave.

Pues dicho todo esto llegamos a la conclusión de que "Virtual Chess II" es simplemente un juego de ajedrez como otro cualquiera, que a nivel gráfico podría estar mucho más "currado" pero incluye innovaciones técnicas que otros no incluyen, las cuales también podrían estar más logradas. Eso sí sabemos que en este ámbito no es una maravilla, pero si a ti lo que te interesa es jugar una buena y extensa partida de esas que dejan seco al mismísimo Karpov atrévete a poner el nivel más alto y que sea lo que tu ordenador quiera. Porque eso sí, los chicos de Titus no se han cortado un pelo en meterle miles de jugadas dignas del Deep Blue.

Así que ya sabes: coloca tus peones y demás piezas, vete en busca del mate y que tengas mucha suerte. ✦

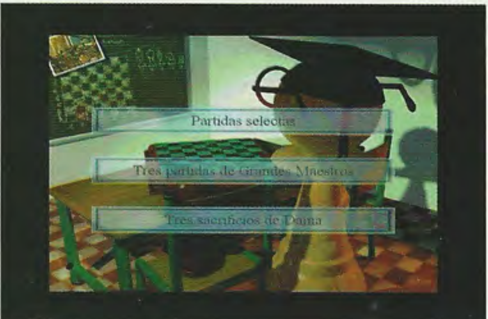


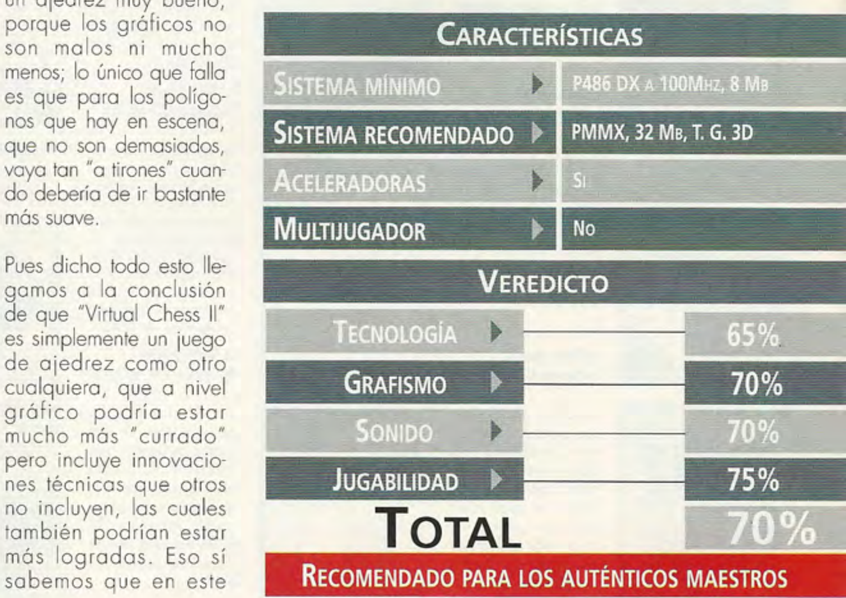












CARACTERÍSTICAS

SISTEMA MÍNIMO	▶	P486 DX A 100MHZ, 8 MB
SISTEMA RECOMENDADO	▶	PMMX, 32 MB, T. G. 3D
ACELERADORAS	▶	SI
MULTIJUGADOR	▶	NO

VEREDICTO

TECNOLOGÍA	▶	65%
GRAFISMO	▶	70%
SONIDO	▶	70%
JUGABILIDAD	▶	75%
TOTAL		70%

RECOMENDADO PARA LOS AUTÉNTICOS MAESTROS



Igual que siempre

RISK

DESARROLLADOR	HASBRO
DISTRIBUIDOR	E.A.
GÉNERO	ESTRATEGIA DE MESA



AUTOR: NACHO VALENCIA

Todos nosotros hemos oído hablar del Risk y una gran parte de habremos jugado a él. Quién no se ha peleado con un amigo a la hora de elegir el color de su ejercito, o quién no ha hecho alguna que otra trampa con los dados para hacerse con un país. Pues, ni más ni menos, estamos ante el auténtico y original Risk.

Cuando éramos más jóvenes, hace unos añitos, veíamos anunciado por la tele el tablero de Risk, y la verdad es que la gente no le dio mucha importancia. Normal, un tablero de un juego de mesa con países dibujados nunca iba a agradar como regalo a un niño pequeño. Pero, con el paso del tiempo, el jueguecito en cuestión seguía estando en los escaparates de las tiendas, por lo que la gente se comenzó a preguntar si, realmente, estaría bien. Hasta que un día la gente se abalanzó sobre las tiendas de juguetes y arrasó con el juego. Y nos preguntaremos... ¿esto, por qué? Pues muy sencillo, porque lo que cuenta no es la apariencia sino lo que hay dentro y la verdad es que Risk tiene bastante dentro.

No es que el juego en sí nos ofrezca demasiada innovación, ni una calidad gráfica excelente, que va, pero un clásico como Risk está perfectamente caracterizado por los chicos de Hasbro Interactice.

El aspecto gráfico no es una cosa del otro mundo, pero es suficiente con un mapa del mundo para jugar. Claro, también podemos decir que podían haber realizado un mapa 3D que rotara y diera vueltas, lo cual estaría realmente bien; pero no lo han hecho así. Tal vez esto le puede quitar algo de encanto, porque hoy en dia lo que la gente primero ve es si el juego tiene buenos gráficos, pues es el usuario medio es en lo primero que se fija, pero, de todos modos, eso no supone un problema para un juego con renombre como Risk.

Bueno, hablemos de lo que es el juego en sí. La instalación quizá resulte un poco lenta y difícil, pero tranquilo, no es que falle nada, sino que han de instalarse unos cuantos ficheros de más, tal vez demasiados. Después de esto, jugar no te será nada complicado si tienes un ratón, que te será imprescindible.

La pantalla de presentación con la que nos recibe Risk es bastante extensa y dentro podremos elegir entre varias modalidades de juego, es decir, como si hubiera varios Risk en uno: clásico, extremo, etc... Si optas por el clásico podrás elegir entre varios países: África, Norteamérica, Europa o Mundial. Desde aquí te aconsejamos el Mundial.

De todas formas, no es todo de color de rosa en este juego; te será mucho más fácil jugar si ya has jugado antes y, si no es así, puede que te cueste un poco más.

Ya sabemos que los juegos como el Risk, en los que debes tirar los dados o aventurarte en cualquier tipo de azar, parece como si el ordenador controlara tu suerte; y así es, y lo más seguro que si no fuera así no tendría demasiada emoción.

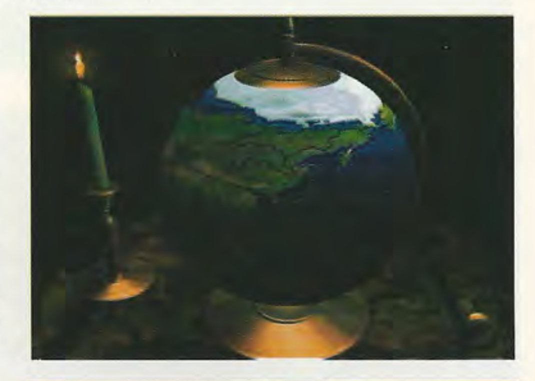
El sonido es bueno, dentro de lo que cabe, y decimos eso porque Risk no es un juego concebido para el deleite visual, sino para divertirse y realmente lo consigue con muy poco.

Podríamos señalar que se trata de un juego de estrategia, y lo es, pero el hecho de tener que lanzar los dados deja de convertirlo en estrategia. Si lo es, sin embargo, fijarse a qué país vas a atacar y cuántos dados tirarás para no perder demasiado.

Aquí no encontramos avanzadillas, como en Battle Ground, ni luchas de ordas como en Dark Omen, pero seguro que si has jugado al Risk antes te encantará recordar y lo pasarás estupendamente con la escasa técnica que nos ofrece. Además, te recomendamos que no dudes en plantearte una partida con unos amigos en el modo multijugador, pues es mucho más divertido.

En definitiva, en lo referente al aspecto gráfico, éste sí podría estar mucho más logrado y el sonido también, pero en lo que a adicción y jugabilidad se refiere, pocos juegos de estrategia le plantan cara. Tal vez sea porque Risk es así, y una versión para tu ordenador no deja de ser un Risk.







Claro está, no queremos engañarte, que en lo que ha calidad tecnológica se refiere Risk está muy verde; es decir, se diferencia poco de lo que es jugar en el tablero. Y claro, por muy divertido y jugable que sea, que lo es, no puede ser una maravilla ya que le falta lo más importante: calidad de programación. Pero aún así, Risk se ha convertido en un juego digno de recomendación.

Pero recuerda, si lo que pretendes es ver espectáculo, no te detengas en Risk.

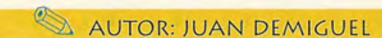
¡Lanza los dados y que gane el que tenga más suerte y sea más listo! ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 32 MB, WIN95
ACELERADORAS	NO
MULTIPLAYER	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	65%
GRAFISMO	62%
SONIDO	70%
JUGABILIDAD	84%
TOTAL	**70%**

MENOS ESTRATEGIA Y MÁS DIVERSIÓN

DESARROLLADOR	WESTWOOD
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	ROL

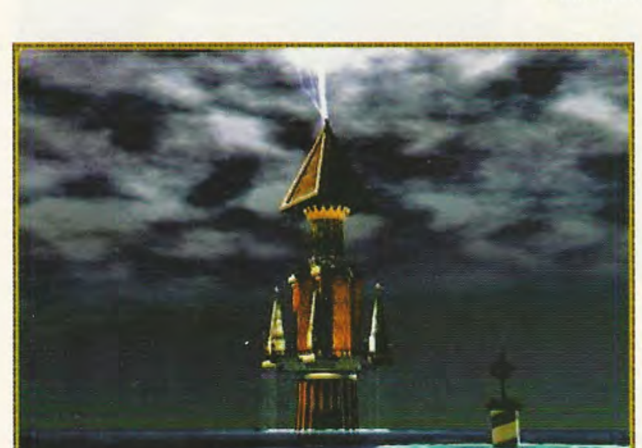




El libro del Destino

LANDS OF LORE II

Lands of Lore II es una aventura llena de detalles, llena de tramas laterales, tesoros por encontrar y habitaciones secretas. Por desgracia, no hay sitio en un libro para contarlo todo, así que intentaremos limitarnos a lo necesario para acabar el juego, pasando por alto multitud de localizaciones interesantes. ¡Más se perdió en Cuba!





Vale, eres Luther, hijo de Scotia. Cuando el juego comienza acabas de escapar de tu mazmorra de Gladstone y, huyendo de las tropas del rey, te refugias en unas cavernas. La Cueva del Dracáculo es la zona tutorial del juego, y el único objetivo es salir de ellas sin morir, y aprender los detalles del interfaz del juego.

Si eres un espíritu inquieto puedes detenerte y explorarlas con cierto cuidado. Por ejemplo, en algunas partes de las paredes de la cueva crece una planta que te curará de las heridas: el Aloe de Caverna. En el lago puedes golpear las estalactitas y ahogar a unos soldados, para poder obtener así su equipo. Cerca del soldado del Ejército Oscuro hay una habitación cerrada, y dentro, una Piedra Parlante. Por una rendija puedes observar a un soldado que, descuidadamente, está encima de un charco de aceite... ¿qué os parece un hechizo de Chispas para animarle la existencia? Cuando llegues al puente que te guía hasta las Habitaciones del Dracáculo puedes reabrir la habitación donde estaban los soldados y saquear su equipo: una ballesta, una Cápsula de Fuego y una Espada Guardiana.

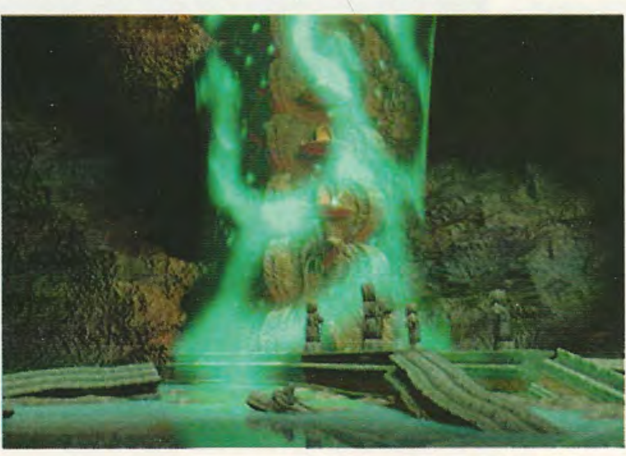
Pero ninguna de estas cosas son necesarias, sólo divertidas. Lo importante es llegar hasta el Dracáculo y hablar con él. Te indicará que debes ir al Continente del Sur y te mostrará el camino. Si quieres, puedes volver a la habitación del Dracáculo para escuchar un par de conversaciones interesantes.

Llegarás a una habitación con unos cuantos regalos y un portal que te transportará al continente Sur. Olvídalo, en lugar de cruzarlo es mucho más interesante si, retirando el tapiz de la pared y pulsando sobre ella, te adentras en el Museo del Dracáculo.

EL MUSEO DEL DRACÁCULO

Esta zona es completamente opcional, pero puedes conseguir un montón de cosas interesantes. Junto a la entrada hay una Llave del Esqueleto, cógela pues te permite, insertándola en las depresiones de forma triangular, escuchar la descripción de los objetos del museo. Además, puede ayudarte a conseguir algunos de ellos. Los esqueletos que andan por esta zona son una pesadilla, pues pueden robarte la llave. Persíguelos y acaba con ellos. Recuerda que puedes iluminarte un poco si utilizas el hechizo Chispas en las antorchas de las paredes.

Hay un montón de cosas interesantes. Junto a la entrada hay un orbe, y usando la llave puedes escuchar una instructiva descripción del museo. En frente del orbe, en el suelo, hay una entrada secreta que te permitirá acceder a una habitación con un pergamino de Convocación. También en el museo hay un Cristal de Luz escondido









en una alacena en un área muy oscura llena de bloques movibles. También están las Espada Prisma y el Hacha del Brazo Largo, que siempre retorna a ti tras lanzarla. Hay una gran Gema Azul que, si la rompes, se convierte en unos cuantos Cristales de Fuego. Puedes cargar estos cristales en las llamas de esta habitación. También hay una espada rota que puedes reparar más tarde, y una Gema Dragón; utiliza un hechizo Chispas para romper la roca que te impide hacerte con ella.

Existen doce Piedras Parlantes repartidas a lo largo y lo ancho de los escenarios

Cuando quieras salir, busca un corredor lleno de retratos. Debajo de uno de ellos hay una palanca, úsala. Ahora podrás entrar en una zona dedicada a los viajes en el tiempo. Localiza en reloj de arena y rómpelo. ¡Ahora deprisa! Cuando rompas el reloj el tiempo comenzará a acabar con Luther, así que rompe rápidamente la pared de esta habitación y huye por el pasillo. Mata al esqueleto que te impide el paso y recoge de su cuerpo los frascos de Sangre de Dragón. Son como bombas de relojería. Al final del pasillo encontrarás a un dragón que accederá a llevarte al Continente del Sur.

EL BOSQUE DE LOS HULINOS

Adentrándote un poco en la selva descubrirás la aldea Hulina. Antes de poder entrar tienes que localizar a una mujer y su hija que han desaparecido. Pero, primero, es mejor que explores a conciencia la zona, ya que hay un montón de lugares ocultos. Sobre todo localiza a Kity'ara, que tiene una cabaña en algún lugar del bosque, y habla con ella. Verás que quiere un Orbe de Poder a cambio de su arco. En un tramo de río donde hay un solitario géiser puedes, atacándolo, vaciar el cauce y entrar, en la forma lagarto, en un túnel donde hay una Piedra Parlante. En algún lugar de la selva hay una catarata donde, buscando un poco, puedes localizar a un esqueleto que tiene otra.

Pero lo fundamental es encontrar a los gatobichos desaparecidos. Para ello dirígete más o menos al sur, a una zona llena de espinos. Ábrete paso entre los espinos, usando el automapa para localizar los sectores donde son débiles. Si los quemas con un hechizo Chipas, no volverán a crecer, si no, se regeneran lentamente. Al final del laberinto vegetal está tu destino, la entrada de una cueva.

LA CUEVAS DE LA COLMENA

Sólo una rápida visita. Avanza por las cavernas y acaba con el Ejecutor (un bicho tal que una araña). En su nido puedes encontrar una buena armadura. Sigue hacia delante y cruza el abismo disparando al techo. Detrás hay otro bicho que va a morir y, junto a él, están los desgraciados restos de la niña. Localiza a la madre, que está por ahí cerca, y convéncela para salir de las cavernas, ahora que los Ejecutores están muertos.

Esta zona es completamente opcional, pero puedes conseguir un montón de cosas interesantes

Hay un montón por explorar pero, de momento, lárgate de ahí y vuelve al poblado, donde ahora eres bien recibido.

EL POBLADO HULINO

Asegúrate de visitar al Místico del Poblado. Te robará un poco de magia, pero te dejará coger casi todas sus pertenencias a cambio, incluida una Piedra Parlante. Si le enseñas la espada rota del Museo se ofrecerá a arreglarla, a cambio de un Orbe de Poder. Además, el Místico te recomendará que visites el Monasterio.

Otra cosa importante que debes hacer es encontrar a Baccata, que te viene persiguiendo desde Gladstone. Te deja marchar con la promesa de que volverás y, además, te informa de que Dawn está en el Monasterio investigando la Magia Antigua. Hay una asociación de ladrones por ahí, pero si estás recorriendo la senda del Buen Luther, no debes interesarte mucho por ella. Cuando hayas acabado de explorar, vuelve al bosque.

EL MONASTERIO

Más o menos al sur de la jungla, tras un puente que cruza sobre un lago rosa, está el Monasterio. Entra y entrevístate con todos allí. El Hermano Julián te pedirá que le consigas una copia de las runas que se esconden en las cavernas. Así que ya sabes, a volver a las cavernas.

LAS CAVERNAS DE LA COLMENA (Y VAN DOS VECES)

Antes de entrar, asegúrate de llevar un par de trozos de cera. Hay algunas colmenas en la jungla donde obtenerla. Bueno, una vez dentro de nuevo, localiza el ascensor. En la pared hay unas runas, apúntalas. Utilizando la flauta que te dio Julián puedes hacer venir al ascensor. El objetivo de esta zona es profundizar en las cavernas hasta su nivel más bajo. Detallaremos algunos de los puzzles.

En el piso sexto, tras quedar atrapado, puedes salir si pulsas los botones en el orden de las runas que te encontraste en el piso primero. Luego desliza las siluetas de los animales en el agujero correspondiente. Si sigues explorando las cavernas, llegarás (en el sótano 7) a una trampa a lo Indiana Jones. Esquiva la roca y



cóge los pergaminos que hay en el suelo.

En el octavo (y último) sótano llegarás a un lugar con cuatro pasillos que parecen llevar a ninguna parte. Localiza la habitación cuyo suelo parece lava e inserta la flauta en un agujero en la pared. Se formará un puente que puedes cruzar. En la habitación de las cuchillas hay un pasillo secreto, justo antes de entrar. Cuando hayas atravesado la trampa, gira a la izquierda y echa a correr para esquivar la piedra que se te viene encima. En el agujero que causa la roca hay una antorcha, enciéndela con un hechizo Chispas y entra en el agujero. En la habitación hay una roca de Magia Antigua y, medio escondidas, las runas. Es un poco difícil verlas, así que cuidado. Utiliza los dos pedazos de cera con las runas y así conseguirás dos copias.

Sal de las cavernas y dale una de las copias de las runas a Dawn, que está esperándote a la salida. Dirígete al Monasterio y dale la otra copia al Hermano Julián, que te dará un Orbe de Poder. Habla con Dawn y utiliza el objeto que ella te da para ganar un hechizo que te permite controlar un poco tu maldición. Dentro del Monasterio se ha abierto una nueva zona, las Salas Oscuras. No hay nada realmente fundamental dentro, pero explóralas si quieres. Eso sí, te dejamos averiguar cómo entrar.

Bueno, ahora ata unos cuantos cabos. Vende el Orbe de Poder si quieres y, sobre todo, debes encontrarte con Kity'ara por el bosque. Te dará un cuchillo para que se lo des a su hijo y puedas entrar en la Jungla Salvaje. Localiza el gran río en el noroeste del mapa y encuéntrate a Baccata allí. Mira la animación y prepárate, porque vas a llegar a...

LA JUNGLA SALVAJE

Nada más entrar te encontrarás con unos cuantos gato-bichos salvajes, entre ellos, Daniel. Dale el cuchillo que te dió Kity'ara y, cuando salgan corriendo, recógelo del suelo. Explora un poco el mapa y, sobre todo, localiza en Templo Hulino, una gran sima en el suelo y el poblado de los Salvajes.

Dirígete a este último. Dale el cuchillo al guardián y te dejará pasar. Dentro entrégale el cuchillo de nuevo a Daniel. Explora el poblado y visita al Herborista. El Chamán de la tribu exige que te conviertas en miembro de la misma si quieres que te ayude, así que ofrécete a unirte a ellos. El Chamán te encargará que encuentres una Hoja de Plata en el Cementerio Dracoide, y te da un objeto con el que podrás entrar.

Vete del poblado y, en lugar de dirigirte al Cementerio, ve a la sima de la que te hablábamos. Para descender utiliza el tronco que sobresale, y luego baja pegando saltos de saliente en saliente. Cuidado, es muy fácil caerte. En el fondo encontrarás la entrada a...

LAS RUINAS DRACOIDES

Explora la zona y ten mucho cuidado con las peligrosas criaturas que lo habitan. Esparcidos aquí y allá hay unos orbes en pedestales; encendiéndolos lograrás, en general, abrir puertas y nuevas zonas.

Dirígete al oeste y cruza un puente que se formará cuando ilumines uno de estos orbes. Luego entra en la Torre del Mago. Hay tres pisos y un sótano. Encendiendo los orbes lograrás eliminar los campos de fuerza que evitan que subas, así como conseguir entrar en el sótano. En el segundo nivel hay un pedestal con una garra encima. Apunta su localización, pues es muy importante. En el siguiente, tras matar al monstruo, localiza unos brazaletes en un nicho en la pared.

Gracias a los brazaletes que encontraste en la Torre del Mago puedes entenderle

Justo al lado de la torre hay un orbe que, cuando lo enciendas, abrirá una puerta. Entra y localiza un espejo, puedes pasar a través de él. Al otro lado hay una zona con tres espejos: uno te permitirá regresar a las ruinas, otro conduce al cementerio y el tercero a la selva. Si ya has explorado todo lo que querías las ruinas, entra por el que da al cementerio. (El Hacha Traidor está en las ruinas, bastante bien escondida).

EL CEMENTERIO DRACOIDE

Utiliza el objeto que te dio el Chamán para entrar. Una vez dentro observarás que casi todas las habitaciones están cerradas y poseen una cara que, si pulsas encima, iluminan una flecha de un color: blanco, amarillo o azul. Para abrirlas necesitas una esfera de cristal cargada con el color adecuado. La garra que encontraste en la Torre del Mago carga las esferas de cristal de color blanco.

En uno de los edificios sin cerrar, con unos ataúdes dentro, hay una de estas esferas de cristal en el suelo. Cógela, y puedes coger también un anillo de uno de los ataúdes. Regresa rápidamente a la Torre del Mago y carga la esfera, luego regresa. Siguiendo el muro, al oeste del cementerio, hay una habitación que se abre con la esfera blanca.

Pulsa la palanca que hay allí y observa la puerta secreta del edificio más al sur de este que se abre. Dentro de ese edificio hay otra esfera para tus alforjas. En la entrada hay un barril. Vuélcalo (hay indicios de que un error del programa puede causar que el barril no se tumbe. Prueba recargando una partida anterior si esto sucede) y empújalo hacia afuera. Rodará hasta el otro edificio y se romperá. Tiempo para unos fuegos artificiales. Desde la distancia (un hechizo de Chispas de cuarto nivel o utilizando la Sangre de Dragón) pega fuego a lo que contenía el barril. Entre lo que queda de edificio está la entrada a una zona subterránea del cementerio.

Aquí está el generador de esferas de cristal azules y el de amarillos. Anota su posición y carga la esfera que llevabas, y la que está allí, de azul. Sal del subterráneo saltando sobre los obstáculos. Hay dos edificios que ahora podrás abrir. En uno de ellos hay una ballesta muy buena. En el otro está el fantasma de un sacerdote dracoide. Gracias a los brazaletes que encontraste en la Torre del Mago puedes entenderle. Quiere que localices su cuerpo y que pongas sus cenizas en una urna que te da. Si te haces un lío con las esferas de cristal recuerda que en casi todos los edificios hay una. Existen un montón de cosas por encontrar por aquí, así que explora un poco si quieres; entre ellas, hay una magnífica armadura mágica que reflejará los ataques mágicos contra ti.

Ahora necesitas un par de esferas de cristal. Cárgalas en el generador amarillo y explora el resto de los edificios de esta zona. Cuando acabes deberías tener, por lo menos, tres esferas. Carga una de amarillo y otra de azul; la otra, por el momento, déjala vacía. Ahora debes ir de vuelta a las Ruinas Dracoides.

LA RUINAS DRACOIDES (Y VAN DOS VECES)

Ahora localiza el río, más o menos al norte de este área, y, un poco al sur de él, encontrarás un par de edificios. En uno hay una estatua de Belial y en el otro un balcón al que te tienes que encaramar. Anda por la repisa que hay allí y acabarás por llegar al río. Sigue la orilla hacia el norte, por donde el





puente, y hasta llegar a un gran lago. Al final hay una habitación, y dentro está el cadáver del sacerdote. Pon el cuerpo en el altar y enciende los dos globos que hay allí y el cuerpo será incinerado. Pon las cenizas en la urna. Explora las ruinas todo lo que quieras (hay un castillo lleno de cosas interesantes. Pero, ¿cómo entrar? ...hum. Tendréis que averiguarlo vosotros) pero antes de partir carga la esfera que te queda por cargar, en la Torre del Mago, de blanco. Ahora debes ir al cementerio.

EL CEMENTERIO DRACOIDE (Y VAN DOS VECES)

Entrega las cenizas a su dueño y coge el amuleto que te entrega el sacerdote. Dirígete al sureste del cementerio y localiza una puerta que no has podido abrir. Utiliza el amuleto para entrar. Dentro hay tres pedestales que, pulsados con el ratón, dejan espacio para una de esas garras para esferas de cristal. Pon en cada una de las garras una esfera del color correspondiente y vuelve a usar el amuleto, con lo que se abrirá la puerta tras los pedestales.

Dentro hay otra fantasma dracoide que te pedirá (para no variar, vamos) un favor. Quiere acabar con un bicho malvado (o algo así) animando una estatua del viejo dios Belial. Coge el cadáver del fallecido y vuelve a las ruinas dracoides.

LAS RUINAS DRACOIDES (Y VAN TRES VECES)

Última visita. Busca la habitación con la estatua de Belial. Explora un poco alrededor y localiza la guarida del bicho (está cerca de donde hay una cascada en la pared). Bueno, en la habitación de la estatua. Pon el cadáver del dracoide en la urna de la izquierda. Ahora es tiempo de moverse deprisa. La estatua comenzará a desplazarse para acabar con el bicho, y debes seguirla. Cuando la estatua acabe con su enemigo el techo reventará y todo comenzará a inundarse. Para escapar de una muerte húmeda localiza la habitación con la mesa, cerca de la cascada esa, y súbete encima. Cuando llegues al techo localiza una salida en la pared y métete por ella. Corre hasta encontrar una puerta de madera. Tira la puerta por el borde del agujero que hay allí y, cuando puedas, súbete a ella. La escena debe estar inundándose y tú, subido encima de la puerta, flotarás hasta la superficie.

LA JUNGLA SALVAJE (Y VAN DOS VECES)

Cuando llegues aquí, desde las ruinas, te encontrarás con Dawn que te echará un bronca. Dale los brazaletes esos de hablar con los muertos y ella te dará un amuleto con un hechizo para controlar tu maldición (el hechizo Humano) y una Piedra Parlante.



Vuelve al cementerio y habla con el dracoide muerto. No entenderás ni pijo de lo que dice porque no tienes los brazaletes, pero no importa. Toda la mandrágora del cementerio se transformará en Hoja de Plata. Coge una y el pergamino de Niebla de la Muerte.

Un extraño cañón *dispara* un puente sobre un abismo

Dale la Hoja de Plata al Chamán del poblado. Después de una pelea más o menos ritual (tienes que sobrevivir y punto) serás uno más de la tribu. Además, te dará otro hechizo para controlar tu maldición (el del lagarto) y un frasco con un potingue que necesitas. Además podrás entrar en un edificio situado un poco al sur del Templo Hulino con un montón de cosas dentro para ti.
Mezcla una Hoja de Plata con el frasco que te dio el Chamán. Vete al este, donde está el río. Para cruzarlo puedes aprovechar una rama de árbol. Sube a la colina y utiliza el frasco con el Lharkon, que se quedará dormido. Ahora puedes entrar en...

LAS MONTAÑAS DE LA GARRA

Después de hablar con Dawn otra vez, localiza un puente sobre un abismo y crúzalo. Cuando llegues a un lago, encuentra la guarida del monstruo polar (es como los tigres del bosque de los hulinos, pero en blanco) y mátalo. Transfórmate en lagarto y corre por un túnel que está detrás de una estalactita. Dentro hay una piedra mágica y un globo de cristal que, si utilizas un hechizo de chispas, aparecerá un edificio en medio del lago. En la cima de ese edificio está el Gran Hacha Ventisca. Es recomendable que la cojas, aunque no imprescindible.

Continua hacia adelante hasta que llegues a una zona donde se produce una avalancha. La mejor manera de sobrevivir es pegarse a la pared de la derecha y correr hacia adelante. En la brecha que se abre hay un montón de sitios por explorar. Hazlo si te apetece.

Sigue hacia adelante y localiza el cuerpo de Kenneth. Si arrojas la imagen de su novia, que está en el cuerpo, contra la pared, obtendrás un útil objeto mágico. Ahora asómate al barranco aquí y salta sobre un caminillo que se ve.

Localiza el camino hacia la zona central.

Sabrás que estás donde debes cuando te encuentres con Baccata. Escúchale y parte al rescate de Dawn. Cruza el puente de hielo y entra en...

LA CIUDADELA

Esta zona es muy dura. Para empezar debes acabar con todas las criaturas que la pueblan. La mejor manera de hacerlo es destruyendo, para empezar, los huevos que las regeneran. Para hacerlo dispara a la luz del techo de la habitación que los contiene y se destruirán todos. Si encuentras el Escudo del Cobarde, que sepas que, usándolo, serás invisible a las criaturas. De todos modos tienes que acabar con todas, así que tampoco te hagas el remolón. En la habitación de los huevos, recuerda pulsar en una esfera que está en la parte de atrás de la habitación.

Bueno, cuando estén todos muertos pulsa en todos los globos que encuentres, y haz acopio de ingredientes mágicos. Si golpeas contra los cristales que crecen en algunas zonas del suelo, se convertirán el Cristales de Sulfito.

Al norte hay dos habitaciones. En la de la derecha hay una transportador que te llevará a una celda. Para rescatar a las mujeres que hay dentro ataca la celda y usa la palanca que aparece. Si las mujeres no quieren salir, es que quedan enemigos. Acaba con ellos. Al este de esta zona hay una esfe-





ra escondida tras un pilar. Púlsala y sal de allí.

En la habitación de la izquierda hay otra esfera. Púlsala y corre hacia el norte para esquivar los ataques de las estatuas que cobran vida. Encontrarás la celda de Dawn. Muy bien, ahora tienes que encontrar una habitación con unos peldaños púrpuras. Trepa por ellos y llegarás a un sitio donde un extraño cañón *dispara* un puente sobre un abismo. Tienes que cruzar sobre la estela del disparo, pero ten cuidado, es fácil caerse. Si has pulsado todo lo que tenías que pulsar, la puerta al otro lado estará abierta. Localiza un sitio donde una escena animada te muestra una pelea. Acaba con el superviviente. Ahora puedes hacerte con la Piedra de los Sueños y usar el transportador para salir de aquí.

Rescata a Dawn y localiza la puerta de la Ciudadela. Con la Piedra de los Sueños podrás abrirla y escapar. Vuelve, a través de las montañas, hasta la Selva Salvaje y utiliza la Piedra de los Sueños para entrar en...

EL TEMPLO HULINO

Ahora es un buen momento para decirte que debes llevar contigo una Hoja de Plata, por lo menos, que necesitarás mucho más adelante. Pero ahora, al templo. Nada más entrar te encontrarás con un cuerpo en el suelo. Ignóralo de momento y entra en la siguiente habitación, donde hay un altar con dos recipientes. Pon Aloe en el de la derecha y Pintura Venenosa en el de la izquierda (la pintura venenosa se obtiene con un Saco de Veneno y un Huevo Luminoso). Coloca el cuerpo en la plataforma que aparece y pulsa sobre él.

Vete por la salida este y, atravesando una habitación con Aloe y Pintura Venenosa escondidos detrás de un altar, llegarás a una especie de piscina. Toma la gema verde que está por ahí. Después golpea las columnas y desploma el techo. Vuelve a la entrada y dirígete al norte. Cuando llegues a la cocina y lo que parecen unos dormitorios una criatura de Belial romperá la pared. Síguela, y procura ignorar a los monstruos. No sirve de nada atacarlos porque se regeneran constantemente, por lo que procura mantenerte vivo y punto.

En la primera habitación coge la flauta de uno de los ataúdes. Ahora debes localizar el cuerpo que manipulaste en el templo, que está encima de una mesa y al lado de una máquina. Pulsa el botón cercano y tendrás pulpa de cadáver. Coge el cajón de detrás de la máquina y ponlo en la otra máquina; así podrás obtener la estatuilla.

Tu siguiente misión es localizar un pasillo detrás de una especie de sofá rojo, accesible en la forma lagarto, y pulsar un botón que está allí. Al hacerlo, una habitación próxima a la entrada a esta zona ahora está abierta. Vete allí y entra. Coloca la estatuilla en el nicho de la pared que está vacío y obtendrás otro pedazo de cristal. Localiza una habitación con dos receptáculos para tus trozos de cristal, y ponlos ahí. Atraviesa la pared que se ha retirado y usa la Piedra de los Sueños en el pilar. Aparecerá una escalera que debes subir.

Pulsa sobre él y habrás levantado la primera parte de la torre

Ahora debes resolver unos cuantos puzzles. En la habitación a la que llegas hay tres portales que te transportaran a tres áreas. El portal de la izquierda te lleva a una zona que debes navegar con agilidad, de plataforma en plataforma, para luego correr y esquivar unas cuantas bolas de fuego. Al final hay un ídolo que debes recoger y serás transportado al principio. Entra por el portal del medio. Te encuentras en una habitación con el suelo oscilante. Necesitas acumular peso en uno u otro de los extremos para alcanzar los botones de la pared. Puedes utilizar los cadáveres de los bichos que hay por ahí. Cuando pulses los botones entra por la puerta que se abre y hazte con otro ídolo. Hay unas cuantas cosas escondidas tras un pilar. Ahora métete por el portal de la derecha. Para esquivar el fuego que te impide de acceder a los botones puedes usar un hechizo de Niebla de la Muerte en las esferas verdes. Cruza el puente y coge el ídolo. Detrás del tapiz de la pared hay un nicho secreto, y detrás éste, otro, donde puedes coger la Ballesta de la Valkyria Noble. Ahora debes tener los tres ídolos.

Pasa por detrás de los portales y te encontrarás con una repetición, algo más peligrosa, de las trampas que te encontraste en los pisos inferiores de las Cavernas de la Colmena. Cuando consigas superarlas te encontrarás en una habitación donde tres receptáculos descenderán del techo. Pon los ídolos en ellos. Sube por las escaleras y llega a un puente. Para inclinar el puente lo suficiente mata a los monstruos de por aquí y pon sus cuerpos en el puente. Crúzalo y acaba con una réplica de Belial. Ahora utiliza la Piedra de los Sueños en la Sala de las Voces y la Ciudad de los Antiguos surgirá de las aguas.

LA CIUDAD DE LOS ANTIGUOS

La geografía de la Ciudad consiste en una zona central, una fuente al sur, tu comienzas justo al norte, y cuatro torres en las cuatro esquinas. Debes resolver los puzzles de las cuatro torres. En cada una de las torres hay un ingenio que, disparado, te permitirá abrir una puerta secreta con un transportador. Al otro lado del transportador deberás ir levantando la torre central, que es tu último objetivo. Para resolver uno de los puzzles necesitas cuatro trozos de marfil, que es lo que primero hay que buscar en la ciudad.

Para encontrar el primero localiza una habitación con una fuente que puedes congelar (utiliza el Gran Hacha Ventisca para congelar ésta y otras fuentes). Rompe la fuente congelada y arrastra la caja hasta la siguiente habitación. Haz lo mismo de nuevo. Abrirás la rejilla hacia la habitación de arriba. Salta dentro de esta última. Aquí hay una malvada trampa cuando cojas el fragmento de marfil. Para esquivar el techo que baja utiliza una caja que hay por aquí y la rampa. Ahora busca una habitación con dos gárgolas separadas por un abismo. Cruza el abismo por un puente que se formará si andas de orilla a orilla por la línea de las gárgolas. Coge el nuevo pedazo de marfil. El tercer trozo



ALQUIMIA

Ésta es una relación de las fórmulas alquímicas que se pueden realizar. Para hacerlas, utiliza uno de los componentes sobre el otro.

Saco Ácido + Piedra del Campeón	=	Cápsula de Desafío
Ambar + Resina de Madera de Hierro	=	Piedra del Campeón
Ambar + Saco Venenoso	=	Clúster de Guerra
Liquen Negro + Nódulo de la Gorgona	=	Stone of the Gorgon
Nódulo de la Gorgona + Sulfitos del Arcoiris	=	Clúster Mental
Huevos Luminosos + Cristales de Alquitrán	=	Saco Ácido
Huevos Luminosos + Saco Venenoso	=	Ungüento Venenosa
Raíz de Mandrágora + Cristales de Alquitrán	=	Cápsula de Fuego
Ungüento Venenoso + Clúster de Guerra	=	Cápsula de Fuerza
Sulfitos del Arcoiris + Hoja de Plata	=	Manafoil
Hoja de Plata + Potingue del Chamán	=	Vapores Lharkon



de marfil está tras un campo protector, en una habitación con cuatro esferas. Enciende las esferas y podrás alcanzar tu premio. Ahora corre hacia el sur y pulsa sobre la pared para salir de aquí. El cuarto trozo está en la base de otra fuente que puedes congelar y romper.

Dirígete a la puerta que guarda el acceso a la torre noroeste. Rompe la piedra flotante de la izquierda y vete adonde está el humo rojo. Deshazte de él congelándolo o con un hechizo de Niebla de la Muerte. La niebla blanca necesita un hechizo de Chispas. Ahora tienes que localizar la puerta que has abierto. Allí empuja el bloque por el transportador y entra. Pon el bloque en su agujero y observa como aparece en la llanura un octaedro amarillo. Pulsa sobre él y habrás levantado la primera parte de la torre.

Para poder resolver los puzzles de las torres noroeste y sureste primero tienen que inundarlas. Para hacerlo primero tienes que encontrar una fuente rota. Utiliza el Gran Hacha Ventisca dos veces en la esfera que flota sobre ella dos veces. El agua volverá a manar.

Dirígete entonces a la torre noreste y pon una Hoja de Plata en la base de la pirámide. Después pulsa sobre el octaedro amarillo; a continuación pulsa sobre el reloj y crecerá un árbol que romperá la pirámide. Se abrirá una nueva puerta secreta, esta vez en el gran pilar negro. Repite lo que hiciste en la otra torre allí. En la torre sureste, métete por la reja a tu derecha que se abre al llegar, y salta sobre el canal. Ahora navega por el pequeño laberinto de puertas amarillas y, al final, pega fuego al aceite para hacer explosionar otra pirámide. Repite lo que hiciste en las otras torres.

Ya sólo queda la torre suroeste. Introduce los cuatro fragmentos de marfil en su sitio y la última de las pirámides será disparada. Ahora ya puedes contemplar la reconstrucción de la última torre. Dentro de ella, acaba con una copia de Belial y pasa por el campo de fuerza. Ahora ya puedes utilizar la magia antigua (hechizos de nivel 5) y además obtienes las capacidad de utilizar el último nivel de hechizo de la magia de la maldición. Es el que expulsará la maldición de tu cuerpo. No lo utilices de momento. Ahora debes salir de la Ciudad de los Antiguos.

Desde la llanura central de la ciudad, la salida está en el pasillo al este. Localiza cuatro pares de puertas. Ahora tienes que desactivar las esferas con hechizo Chispas. Dentro de la habitación oculta hay una joya escarabajo. Vete al norte y, tras un tapiz, encuentra la fuente-dragón. Si atacas al dragón abrirás una salida en la pared norte. Al otro lado hay un transportador a...

LAS CAVERNAS SUBTERRÁNEAS

Este área esta plagada de enemigos. Si te dedicas a matarlos verás que aparecen de nuevo, pero ahora en una variedad mucho más peligrosa. Así que ignóralos todo lo que puedas. Bien, para empezar dirígete hacia el suroeste. Al final del todo te encontrarás en una habitación con las paredes cubiertas de moco y una especie de huevos de los que nacen los bichos. Debes atacar los extraños tubos en la pared y pasar por el hueco que se forma.

Ve a la izquierda y usa tu arma para abrir un nuevo pasaje. Dentro pulsa sobre el tentáculo y, cuando aparezca el bicho para reparar la pared, métete por la izquierda. Atraviesa unos cuantos tubos más y entra en el...

EL LABORATORIO DE BELIAL

Toma el cuerno de Belial de Baccata. Es el arma con la que puedes abatir al viejo dios. Avanza y encuentra una habitación llena de sangre. En un canal hay unos cuantos barrotes que puedes romper y, transformándote en lagarto, puedes meterte por el agujero. Llegarás a un río con cuatro palancas al otro lado. Utiliza tu arco para activarlas y atraviesa ese río, volviendo a pulsar las palancas desde este lado. Ahora puedes continuar.

Debes explorar hasta encontrar una habitación donde una palanca hace descender un puente. Al final del corredor salta hacia abajo y luego continua hasta que abandones la zona de barro verde. Localiza la Sala de Invocación. Utiliza un hechizo de Niebla de la Muerte en cada una de las calaveras y acaba con el demonio que aparece. En algún lugar hay una plataforma plateada con una calavera. Arrastra el cuerpo del demonio hasta allí y entra por la pared, ahora abierta. Te encontrarás con Dawn. Pulsa encima de ella hasta que te dé el Rubí de la Verdad. Con el puedes acabar con las ilusiones. Ahora debes entrar en...

LA CÁMARA DEL NACIMIENTO

Nada más entrar te encontrarás con un aún no nacido Belial. Utiliza el último hechizo de control de la maldición, que la expulsará de ti y se la dará a Belial. Bien, a partir de ahora te quedan unas cuantas trampas, matar a multitud de demonios y acabar con Belial. Es importante la velocidad, así que rapidito. Las puertas de este nivel se abren a golpes, por cierto.

Cruza la primera puerta. Para cruzar dispara a unos bichos que hay en el techo, lo que te permitirá abrirte camino entre los ataques mágicos. Tras la siguiente puerta está una divertida acción sobre plataformas y Scotia. Utiliza el Rubí de la Verdad y la destruirás, pues sólo es una ilusión. La siguiente habitación está plagada de trampas. Para pasar destruye el bloque de piedra y las esferas roja y blancas. El bloque de piedra se destroza a golpes. La esfera blanca necesita un hechizo de Chispas de nivel 2 o 3. Utiliza un hechizo de Niebla de la Muerte en la esfera roja.

Ahora deberías estar en la armería de Belial. Si te has dado prisa por aquí puede haber equipo que Belial aún no ha podido ponerse. Cógelo y utilízalo. Después, cuando te ataque el Dracáculo, utiliza el Rubí y acaba con él. Es otra ilusión.

Utilizando el Cuerno de Belial como arma, ahora debes acabar con el propio dios. Recuerda que sólo la magia antigua (nivel 5) le hace efecto. Es un combate duro, pero, tras él, está la recompensa final. Por cierto, si no llegas a entrar donde está Belial, o si caes en combate, hay un par de animaciones adicionales. ✦

ZONA ARCADE 3D

AUTOR: NACHO VALENCIA

El campeón de lucha

FIGHTING FORCE

Si a todos vosotros os gustaba, o al menos recordáis gratamente Double Dragon, seguro que también os gustará un montón Fighting Force. Por supuesto, que todos preferimos que un juego de lucha callejera sea rápido y tenga buen aspecto, así pues estás delante del modelo a seguir para todos los juegos de este tipo.





Seguro que todos, en su momento, os habréis echado alguna partidita a la máquina del Final Fight que hace unos años estaba en los recreativos de la esquina. Y también recordaréis que este tipo de máquinas eran las que más monedas se llevaban, ¿por qué?, pues muy sencillo. Porque cuando empezabas una partida lo único que tenías que hacer era acercarte a tu enemigo y golpear frenéticamente el botón del puñetazo o la patada y arrasarle. Era algo relativamente fácil, pero siempre llegaba un momento en que se nos llenaba la pantalla de enemigos y que nos freían a golpes, y eso es justamente lo que hacía que continuases una y otra vez. Existe un gran afán de acabarte la zona donde te habían matado anteriormente, y así hasta que te acabaras el juego, lo cual no era fácil pero si divertido. Evidentemente, esto salía caro.

Pues bien, a partir de ahora si quieres disfrutar de toda la emoción de los arcade de pelea callejera y de una calidad gráfica y sonora impresionante, ya no es necesario que te desplaces a los recreativos. Basta con que enciendas tu equipo y metas el CD de Fighting Force.

La desarrolladora Core Design nos ofrece en este juego todo lo que se puede desear de un 3D de lucha: acción, armas, golpes descomunales y mucha, mucha adicción.

El juego nos ofrece una calidad visual muy buena, con cámaras muy bien colocadas

Podrás jugar en modo un jugador o dos jugadores. El juego nos ofrece una calidad visual muy buena, con cámaras muy bien colocadas y animaciones muy logradas. Cada animación tiene entre 40 y 50 frames, que ya es decir. Tal vez hayan podido permitirse ese lujo ya que se ahorran el tener que animar al segundo jugador y, a su vez, las animaciones de los enemigos de más que se supone irían a por el.

La inteligencia artificial de los enemigos es simple y típica: cuando estás golpeando a uno, el otro se queda apartado y, de vez en cuando, si te entretienes mucho, va a darte un toque.

Como comentamos, es toda la diversión de cualquier arcade antiguo con la tecnología que se ofrece actualmente.

Tal vez, eso si, demasiada tecnología, ya que el juego requiere una 3DFX para arrancar, así que si no posees una, ¿a qué esperas para







comprarla?, ¡ah claro!, no tienes dinero, pues más vale que ahorres porque tiene la pinta de que, a partir de muy poco, si quieres disfrutar de un juego como Fighting Force, que te ofrece una calidad gráfica impresionante, te va a resultar imprescindible. De todas formas, siempre viene bien tener una aceleradora ya que cualquier tipo de juego gana muchísimo.





Es impresionante el cambio que sufren algunos juegos con las 3D, y más los de este tipo que no paran de mover polígonos a una velocidad espantosa. Y tu dirás: en Quake también se están moviendo polígonos todo el rato y no hace falta una 3D para jugar, y va de miedo en un P133; pues sí, tienes toda la razón, pero los polígonos que mueve Quake no son movidos de forma igual que Fighting Force, y esto no es una comparativa; simplemente, Quake anima por segundo los polígonos de tu jugador y los del escenario, y cuando te encuentras con los enemigos, los suyos también, y te darás cuenta que al entrar en una lucha, con más o menos cinco monstruos, sufre una pequeña ralentización. Pues bien, esto es lo que se suprime o se intenta suprimir en los juegos del tipo de Fighting Force, y realmente es casi imposible sin una 3D.

Pero metámonos un poco de lleno en el juego.

LOS ESCENARIOS

Cuenta con varios escenarios y en cada uno de ellos puedes elegir otros tantos caminos para concluirlo. Lo más normal es que haya algunos que sean más difíciles que otros, y desde aquí te avisamos de que es así; hay algunos muy pero que muy difíciles.

Cada escenario te mueve enemigos diferentes, y en alguno encontrarás alguna sorpresa. Además, han cuidado hasta el último detalle de los mismos, desde las texturas hasta un destello de luz, algún que otro "flare", un gato que pasa y cosas de ese tipo que siempre nos alegran la vista. Todos estos rasgos hacen que la gente vea que a los chicos de Core les sobran ideas y técnica para desarrollar un proyecto de forma semejante. Y eso es algo que le da mucho prestigio a una desarrolladora.

Los escenarios suelen ser largos y complicados, pero no demasiado, cuestión que hace que el juego tome carisma. Como cada escenario te lleva a otro, puedes elegir un camino a seguir según tu voluntad, que puede ser más fácil o más difícil.

LAR ARMAS

En cuanto a las armas son de tipos muy variados. Puedes encontrarte y conseguir desde cuchillos hasta lanzadores de misiles, con los que más vale que nadie se te ponga chulo.

Los cuchillos los podrás lanzar o manejar. Las pistolas tienen una determinada munición, al igual que los lanza misiles, pero si la utilizas con cabeza te será de mucha ayuda.

Los escenarios suelen ser muy complicados lo que hace que el juego tome carisma

EN RESUMEN

En fin, que es uno de los juegos más preciados ahora mismo, más importantes de este tipo en la actualidad, y que tienes que tener en tu "juegoteca" particular.

Con una calidad gráfica que te deja K .O. y una tecnología de lo más depurada que existe, la gente de la desarrolladora Core se merece nuestra admiración, que sería mucho mayor si no tuviera el impedimento de la 3D aceleradora. Enhorabuena a Core y que disfrutes con esta piedra preciosa. ✦

LOS PERSONAJES

Te vamos a presentar a alguno de ellos:

• Mace Daniels

Edad: 21
Altura: 190 cm.
Peso: 92 Kg.
Pelo: castaño claro
Ojos: verdes
Energía IQ: 200
Un auténtico chicarrón del norte

• Alana McKendrick

Edad: 17
Altura: 172 cm.
Peso: 58 Kg.
Pelo: rubio
Ojos: azules
Energía IQ: 240
La belleza del juego.



TRUCOS

QUAKE 2

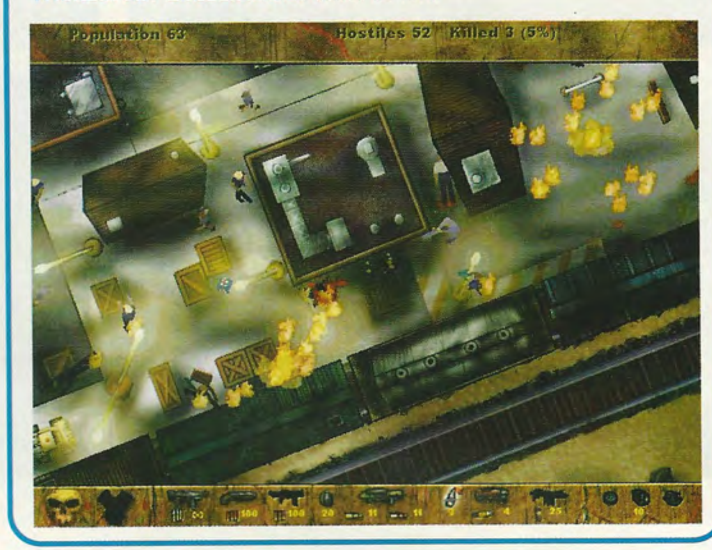


Introduce los códigos en modo consola.

GOD: Modo "dios"
GIVE ALL: Da todos los objetos
NOCLIP: Modo "fantasma". Atraviesas todos los obstáculos
NOTARGET: Los enemigos pasan de ti
GIVE QUAD: Modo Quake. Aumentas el daño de tus disparos

POSTAL

HEALTHFUL: Repones los puntos de vida
GIMMEDAT: Consigues todas las armas y objetos
THICKSIN: Todas las armas
HESSTILLGOOD: Resurrección
THERESNOPLACELIKEOZ: Saltas de nivel



F22 LIGHTNING II

CTRL+ALT+ MAYÚSCULAS+INICIO:
- Invulnerabilidad

CTRL+ALT+MAYÚSCULAS+INSERTAR:
- Repostar munición y combustible

HEAVY GEAR

PULSA CONTROL + ALT + MAYÚSCULAS:
- Para activar los códigos

PULSA CONTROL + MAYÚSCULAS + C + P:
- Para tener todos los robots y armas

SU: Modo "dios"

IS: Munición ilimitada

RE: Destruye a todos los enemigos

LI: Acabas el nivel



TOMB RAIDER 2

Todas las armas:
Enciendes bengala, adelante, atrás, tres giros y salto hacia atrás.



TUROK

NDNLP: Modo "dios"
THMSCLS: Todas las armas
GNNTRTMNT: Muestra todo el mapa
NGLCKCK: Todas las llaves



Guía femenina de la red

LA MUJER EN INTERNET

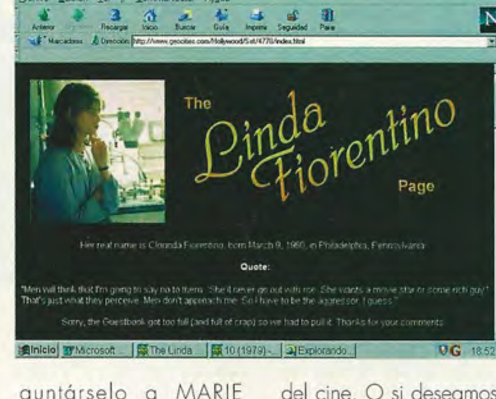


AUTOR: DAVID PARAJE

¡Hola internatutas! ¿Qué tal estamos? Este mes vamos a hablar de las mujeres que pululan por la red. En este número podremos ver las páginas de las mujeres más importantes de la historia, que son muchas afortunadamente.

La mujer tiene su espacio en la gran red. Gracias a la tecnología actual, sobre todo a Internet, hoy podemos saber quiénes eran las mujeres más famosas del mundo, las primeras damas, las que ganaron el Nobel. Todas ellas tienen cabida, aparte de en nuestro corazón, en la red.

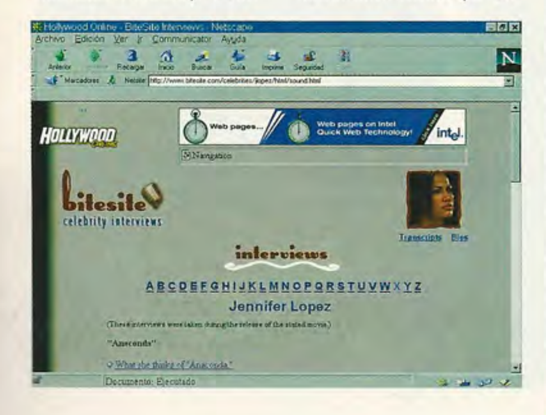




¿Quién no conoce a Eleanor Roosevelt,? Casada con Franklin Delano Roosevelt, fue una primera dama preocupadísima por la gente, viajó por todo el mundo para ayudar a la gente más pobre con la ayuda de su marido, el presidente de los Estados Unidos de América. Tuvo mucha influencia, tanto políticamente como socialmente, convirtiéndose en la defensora de los derechos y necesidades de los pobres y de la gente más necesitada. Era lo que hoy sería una Lady Diana. Eleanor Roosevelt, que vivió desde 1884 a 1962 la podemos encontrar en varias páginas, entre ellas: *http://www.academic.marist.edu/ fdr/eleanor.htm* o *http://www.grolier.com/presidents/aae/first/32pw.html*

Jacqueline Lee Bouvier Kennedy Onassis, esa chica que empezó siendo fotógrafa y que un día se cruzo con el Senador Kennedy. Poco a poco su relación se fue afianzando hasta su boda en 1953. En el papel de primera dama se mostraba exhuberante, inteligente y de un gusto increíble. Su interés en el arte y en la historia americana inspiró la cultura en todo el país. La señorita Kennedy demostró a todo el mundo su grandiosa fuerza el día de la muerte de su marido. Pasado un tiempo se mudó a New York; y en 1968 se casó con el millonario hombre de negocios Aristóteles Onassis, 23 años más joven que ella, el cual murió a los 7 años de casado. ¿Quieres saber más ?. Jacky Kennedy nació en 1929 y murió en 1994, encuéntrala en *http://www2.whitehouse.gov/WH/glimpse /firstladies/html/jk35.html.*

Pero no sólo hay mujeres famosas políticamente hablando. Como ya demostramos en su día hay gran cantidad de artistas en Internet. Todas, personalmente no hemos encontrado ninguna persona famosa que no tuviera su, o sus páginas. Por ejemplo, una al azar, Aretha Franklin, tiene una de sus paginas ubicada en *http://www.wallofsound.com/artists/arethafranklin/index.html.* La gran diva del soul que da más marcha que dos bollycaos, está en Internet a tu disposición.



PREMIOS NOBEL

Cómo no, en Internet están todos los premios Nobel de la historia y aquí también encontramos a algunas mujeres importantes. Como la Madre Teresa de Calcuta, premio Nobel de la paz. Toda una vida dedicada a buscar la paz en el mundo no sólo se merece una página Web, sino que debería tener una por cada acción buena que hizo. Esto es un millón. Si deseas saber algo sobre su vida, su historia, sus creencias... búscala en *http://www.judithcorsino.com/teresa2.htm http://www.judithcorsino.com/teresa2.htm.*

Química es cuando besas a tu pareja y notas un cosquilleo que te recobre todo el cuerpo, pero para química de verdad deberíamos preguntárselo a MARIE SKLODOWSKA CURIE. La primera mujer en ganar el premio Nobel. En 1903 el premio Nobel de Química fue a recaer sobre Marie Sklodowska Curie y Henri Becquerel por el descubrimiento de dos elementos radiactivos, el radio y el polonio. Aprende más en *http://iip.ucsd.edu /step/projects95/chem .in.history/essays/curie marie.html.*

Y, cómo no, tenemos toda la información que queramos sobre las mujeres famosas de hoy en día como Isabelle Adjani, de la cual estamos enamorados, en *http://www.med.virginia.edu/~med2p/adjani.htm*, de Brigitte Bardot en *http://www.celebsite.com/people/brigittebardot /index.html*, una de las mujeres más guapas de la historia, según los entendidos. Kim Basinger en *http://www.celebsite.com/people/ kimbasinger/index.html* o Sandra Bullock en *http://www.mirskyland.com/sandra.htm.*

Es una gozada poder disponer de internet para disfrutar recordando grandes momentos del cine. La página de Bo Dereck, ¿os acordáis de su película 10? Increíble, la escena saliendo del mar será una de la más recordadas en el mundo del cine. O si deseamos, podemos saber qué opina el nuevo boom del cine, Jennifer Lopez de sus películas, incluidas la última de Oliver Stone, Giro al infierno. Una película que recomendamos a toda la gente porque es muy buena y divertida.

Aparte de los datos sobre mujeres importantes, también hay que destacar que tenemos información para la mujer. Como la Clínica de la Mujer. Multi-Médica en *http://www.helcom.es/multimedica/estruc.htm.*

Organismos y Centros de Mujer. Otra sección más donde podrás conseguir información sobre aquellos temas que están más de moda en *http://dns.cdrtcampos.es/mujer/organism.htm.* O los problemas de la Mujer en *http://www.codetel.net.do/Leonel /problemas13.html.*



En esta segunda parte del artículo, y aprovechando que estamos hablando de mujeres en Internet vamos a retomar uno de los temas mas frecuentes cuando se habla de internet. Esto es, el sexo.

En el articulo publicado en el número uno de esta misma revista en el que tratábamos el sexo en internet. ¿Os acordáis de la disertación que se hizo en ese número? Para todos aquellos que os acordáis, ahí va eso. Esta es una declaración en la cual renegamos de todo lo que dijimos.

En el primer número tratamos de explicar que Internet no sólo es SEXO; estabamos totalmente convencidos que, efectivamente, aunque hay muchísimo sexo en la red es como en la calle. Si no quiero ver sexo o si lo quiero ver, voy a un sex shop y allí veo lo mismo o más del tema. Juramos y perjuramos que la mayoría de las páginas denominadas X eran de pago y que si uno no se quiere mojar los pies no se mete en el río.

Mentira; poco a poco nos damos cuenta que estas páginas son tan accesibles como entrar en el Web de Microsoft, por poner un ejemplo, y que por un camino o por otro podemos conseguir entrar en donde queramos. ¿Cómo? Muy fácil. No vamos a decir como entrar en estas páginas por el simple motivo de que no es lógico que chicos de corta edad puedan entrar en estas páginas, pues podría causar graves problemas.

Cierto es que si queremos fotos guarras, por llamarlas de alguna forma, lo más fácil es entrar en las news y dedicarte a bajártelas, pero no sólo eso; las contraseñas para entrar en la mayoría de los sitios prohibidos están circulando libremente por todos los lados.

Y nos preguntamos, ¿Si existe una página en la que se muestran este tipo de imágenes es porque se alojan en un servidor, no? ¿Es que en esos servidores no se revisa el material que pone la gente o es que son esos servidores los verdaderos causantes del problema? Si es esta segunda la respuesta, ¿es que no hay nadie que se dedique a eliminar y destruir, en el buen sentido de la palabra, estos servidores?

Así, sin pensarlo demasiado, y ya que Game Over es una revista de videojuegos, se nos ocurre una posible solución para el acceso a estas páginas. ¿Os acordáis del primer Larry para el ordenador? Como era un juego solo y estrictamente para mayores de edad por su contenido erótico, al principio te hacían varias preguntas dependiendo de la edad. O sea, si tengo más de 18 años, puedo saber que pasó hace 18 años (más o menos). Por lo menos la entrada a estos sitios se hará mas difícil, y ya de paso se promociona la cultura. A ver si alguien que se dedique a hacer estas páginas opina como nosotros e implanta este método (u otro parecido) en vez de la pregunta: ¿Eres mayor de 18 años ? Si tu respuesta es Si pulsa aquí, sino pulsa acá. ¿Pero a quién pretenden engañar?

Con esto concluimos que, tan solo nosotros somos los responsables de lo que hacemos, si eres mayor de 18 años años y te interesan estos temas... pues de acuerdo y adelante tu mismo y tu mecanismo, pero si eres menor de edad, por favor, haznos un favor a nosotros y a ti mismo y no te dediques a buscar fotos X pues lo único que conseguirás es tener más problemas de los debidos. ✦











Bookmark



RECOPILACIÓN DE TRUCOS PARA JUEGOS DE PC

http://moon.inf.uji.es/~sanchez/trucospc.html .... **Recopilación de trucos para juegos de PC**
http://www.disbumad.es/colectivo/ascsevilla/miguel.htm .... **Trucos Windows y Packet-Radio**
http://www.cdmedia.es/pag/ocio/vj/vjt74.htm .... **Ciber magazine: trucos**
http://www.promod.fr/es/taches.htm .... **Promod - Normas y trucos de conservación**
http://www.eug.upv.es/~goltra/kernel/Kernel-HOWTO-11.html .... **Linux: Consejos y trucos**
http://www.iponet.es/~mgaleote/INCONFUN.HTM .... **La página de trucos de iNCoNFuN**
http://www.secmas.gua.net/user/tips/proces.html .... **Trucos y Tretas**
http://www.mmlab.unav.es/~nmp/96-97/estudiantes/proyectos/proyecto3/extos/recettr.htm .... **Cocina**
http://www.ctv.es/USERS/r.araya/Quake/tricks.htm .... **Quake -Trucos**
http://www.wcostasol.es/guille/vb_tip.htm .... **Trucos para Visual Basic**
http://www.secmas.gua.net/user/tips/wind95.html........ **Trucos y Tretas**
http://www.noel-b.com/noel-b/web/trucos.html .... **Trucos**
http://www.mango.es/e/menulv.htm .... **Trucos**
http://www.nido.net/bdcrol/trucosy.htm........ **Trucos y truquillos**
http://www.cero.com/trucos/menu.htm .... **Trucos Windows 95**
http://www.cosapidata.com.pe/manuales/consejos/consejos.htm - Translate .... **Consejos y Trucos**
http://www.peruintinet.com.pe/revistae/revhtm/revista.htm .... **Trucos y Consejos**
http://www.ecopress.es/telex/pb13.htm .... **Trucos para tener unas uñas perfectas**
http://www.newgames.com.mx/trucos/snes/default.htm Translate .... **Super Nintendo (Trucos)**
http://www.ronda.net/ocio/scalextric/trucos.htm .... **Scalextric Trucos Bricolaje Casero**
http://gauss.logicnet.com.mx/~david/ntips.html .... **Trucos de Juegos de Vídeo**

INFOCERVEZAS

http://www.csnauta.es/7cielo/Birra.html .... **Te invitamos a una cerveza**
http://www.conexis.es/~tirs/jazz/jz_beerbars.htm .... **Cerveza: un placer para los sentidos**
http://www.cervezasdelmundo.com/curiosid.htm .... **Curiosidades sobre la cerveza**
http://www.birraclub.com/frm2.htm .... **Birraclub Net Magazine**
http://www.beerweb.com/spanish/beerlovers.shtml .... **Amantes de la Cerveza**
http://dgcnesyp.inegi.gob.mx/BDINE/M10/MTD/M10M2200.HTM .... **Cerveza y Malta**
http://argentina-w3.com/arexport/cebada.htm .... **Cebada de cerveza**
http://wwwpub4.ecua.net.ec/edina/fedex/cerveza.htm .... **FEDEX/CERVEZA DE MALTA**
http://members.tripod.com/~zbeer/ .... **Elaboracion artesana de cerveza casera**
http://sol.sol10.es/power-trading/hbh.htm .... **Minifabrica de Cerveza hbh**
www.corona.com .... **Cerveza Corona**
http://www.produ.com/sites/stanleyfilms/becker.html .... **Cerveza Becker**
http://www.blackandlight.com/marcacerv.htm .... **Marcas de Cerveza de Alemania**
http://www.victoria.com.ni/presenta.htm .... **Compañía Cervecera de Nicaragua, S.A. - La Cerveza**
http://mexico.udg.mx/cocina/aves/PolloCerveza.html .... **POLLO A LA CERVEZA**
http://www.ciudadfutura.com/sexismo/otros/otros8.htm .... **La cerveza es mejor que las mujeres**

10 MINUTOS LOCOS EN INTERNET

¡Qué pasa con vosotros! Aquí estamos de nuevo. Esta vez y como lo anteriormente expuesto espero que haya quedado claro, vamos a hablar de algo sin sentido. Y la palabra es esa, "Sin sentido".

"Sin sentido": 1. Expresión que vulgarmente se expresa para decir que algo carece de sentido. 2. Que es estúpido o poco inteligente. 3. Que carece de lógica.

Esta frase es la que hemos buscado en internet y esto es lo que hemos encontrado: "About 1647 documents match your query" Increíble o no, allá vamos.

"Y TU UN CAPULLO SIN SENTIDO DEL HUMOR: EL GATO CON BOTAS" como no un forum *http://www.canaldinamic.es/cgi-bin/printhtml/infofut/forums/eq0004/00001060.htm.* Sin sentido total y absoluto, ¿Quieres responder tu ?.Esto merece la pena: El circulo del movimiento es un camino sin sentido lapidario, por José M. de Prada Poole el cual explica que: Medimos el tiempo con las cosas que se mueven; y después medimos lo que se mueve, con el tiempo. El tiempo pasa, pero no se mueve. ¿Cómo encontrar lo inmóvil en un mundo en el que todo se mueve? El olvido no mueve nada ni tampoco se mueve. El deseo no tiene materia pero mueve el mundo. La muerte mata sin necesidad de moverse. Si el Ser de Parménides fuera inmóvil, ni siquiera él existiría. La existencia es el movimiento, y la inmovilidad la muerte. Por eso Aquiles alcanza siempre a la tortuga, aunque al final también se mueva. Sin valoración por mi parte.

Seguimos, un L.P. de Surfin' Bichos en *http://persephone.cps.unizar.es/General/gente/spd/SurfinBichos/letras/fuerte.htm* I. El sacerdote en la pastoral familiar: ¿Qué papel tiene el sacerdote en la pastoral familiar? ¿Es allí un ser extraño, un agente tangencial? De ninguna manera. La tarea de los sacerdotes es allí "una parte esencial del ministerio de la Iglesia hacia el matrimonio y la familia" en *http://www.cenpafal.org.co/SACERDPF.html*, si te interesa esta en el CD-ROM. Otra letra de canciones en: Kaos en la red-. Web no oficial del fantástico hombre bala, incluye sus exitos: Tierra De Cerdos. Introducción - Mortal. ¿Quién Sabe Dónde? Sin Filosofía. Kaos. Tierra de Cerdos. Dulce Condena. Vamos A Cambiar. Carne De Ataúd y otras en *http://personal.redestb.es/fhb/fhb/tierra.html.*

Según lo visto debe de ser algo sin sentido la música, pues hay infinidad de páginas sobre música, cantantes y sus letras. Suponemos que el buscador también trabaja sin sentido. Pero esto que os enseñamos a continuación se lleva la palma. Concepto Rosacruz Del Cosmos por Max Heindel, ver CD-ROM si de verdad tienes un par de narices. Mensajes de solidaridad con Miguel Angel Blanco y su familia en *http://manos-blancas.uam.es/buzon/libros/blanco.html*

Desistimos, este buscador está loco, carece de sentido toda búsqueda. Esta vez se ha superado, no nos imaginabamos que fuera a ser así de extraño. Una vez más queda demostrado que Internet funciona, ¿cómo? Decídelo tu. ¡Hasta otra!

ZONA RPG

La Taberna del Elfo Tambaleante

TEMAS

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

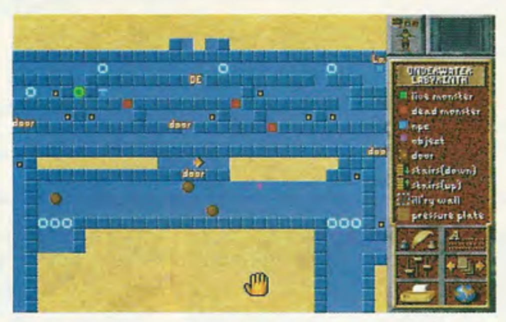
¿Por qué todo el mundo cuando piensa en rol piensa en magia y espadas?, ¿no hay más? No todo el rol es así, pero en los ordenadores más incluso que en el mundo de rol de papel y lápiz, parece que sí. Entre cerveza y cerveza, en la Taberna hablamos mucho de ello. ¿Quieres unirte?

El rol es fantasía y la fantasía adopta muchas formas: vampiros, naves espaciales, mundos paralelos, leyendas olvidadas, magia, ciencia,... Todo es fantasía. El rol es un vehículo para vivirla, para meterte en ella y disfrutar. ¿Por qué tanta espada y tanta magia? ¿A nadie se le ocurren más ideas?

Si volvemos a las raíces, los juegos de rol de lápiz y papel, veremos que la diversidad es mucho mayor. Tenemos la típica fantasía Tolkeniesca (AD&D), variaciones fantásticas sobre un mundo real (Ars Magica, Vampire, Werewolf, Aquelarre), mundos futuristas apocalípticos (Cyberpunk), mundos aún más futuristas (Traveller, Mechwarrior, Heavy Gear) y, en fin, un poco de todo. Algunos están más orientados al combate táctico que al rol, pero lo cierto es que existen tantos temas distintos como mentes calenturientas estén dispuestas a crear. En el ordenador, la oferta está más limitada.







¿POR QUÉ?

Lo cierto es que los juegos de rol clásicos son los únicos que triunfan en el ordenador porque son los que mejor funcionan. Existen juegos de ordenador ambientados en otros temas, pero rara vez son juegos de rol. Casos típicos son el Mechwarrior y el Heavy Gear. Poseen en común que el elemento más interesante del juego es el combate, y en su versión computerizada no es ni siquiera táctico, sino más bien arcade. El próximo Mech Commander promete ser un poco más una mezcla, con una componente estratégica y rolera mucho mayor. Pero, ¿quién sabe?



Aparte del vetusto Traveller y el próximo Fallout, no se nos ocurren más juegos de rol de éxito que no se basen en una cosmogonía de espada-y-magia. Supongo que el Bloodnet también se clasifica, pero no podemos estar muy seguros. El elemento rol en un mundo de ficción futurista es mucho más difícil de explotar: no hay monstruos, hay demasiada libertad de movimiento, es difícil presentar escenarios con alguna épica. El cliché más explotado es el de aventureros del espacio, un poco entre comerciantes, héroes y piratas. Pero estos juegos degeneran rápidamente más en un simulador de combate espacial que en otra cosa.

LAS DIEZ AVENTURAS MÁS GLORIOSAS DE LA HISTORIA

1. *Ultima Underworld II: Laberynth of Worlds*
2. *Ultima VII: La Puerta Negra*
3. *Eye of the Beholder II*
4. *Darksun: Shattered Lands*
5. *La Sombra sobre Riva*
6. *Lands of Lore II: Guardianes del Destino*
7. *Wizardry VII: Crusaders of the Dark Sarvant*
8. *Ultima Underworld: The Stigyan Abissm*
9. *Betrayal at Krondor*
10. *Deeper Trouble*



MECÁNICA

El recurrir una y otra vez a los juegos de ficción más o menos medieval no sorprende. Un escenario tan completamente ficticio deja en completa libertad al diseñador para inventarse lo que quiera. Y esto siempre es una ventaja. Por otra parte, el sistema de combate de espadas y hechizos es algo muy probado y que, en general, funciona bastante bien, así que no existe la preocupación de pulir un sistema de combate novedoso. Y lo que es más importante: gusta a los jugadores.

Tal vez, en lugar de quejarnos de la poca variedad que hay, deberíamos estar contentos de que la fantasía tradicional nos de tanto juego. La diversidad de escenarios e historias concebibles es inagotable, y aunque se repiten una y otra vez los viejos estereotipos de malo muy malo y lo bueno encantador, siempre hay alguien que consigue innovar. Y si no, echad un vistazo a la página siguiente. ✦

MALVADO LUTHER

Pues sí, resulta que también podemos ser malvados con el Lands Of Lore II. En algunos juegos en el momento en que comienzas a tratar mal a la gente, a ignorar las causas justas, a atacar a quien no debes atacar, el programa te castiga y puede llegar a hacerte el final inalcanzable. Pero ahora, si somos malos, podremos acabar siendo los MÁS malos de todos. O sea, acabar el juego también















Sí, en el Lands Of Lore II, algunos de los puzzles del juego cambian según decidas seguir las huellas de tu madre, la malvada bruja Scotia, o si decides enmendarte. En la Autopsia de este número encontraréis cómo ser los buenos de la película. Pero si tenéis interés en saber cómo recorrer el camino oscuro, leed estas líneas.



PARA EMPEZAR

Si quieres ser malo, sé malo. Para empezar puedes atacar a todos los hulinos con los que te encuentres en la jungla. Sí, incluso a las pobres madres que buscan a los desaparecidos. Después de todo, si vas a ser malo, puedes hacerlo bien desde el principio. Otra posibilidad es atacar a Dawn y a Julian en el monasterio. Si quieres ser un Luther realmente malo, puedes intentar atacar a Dawn cada vez que la veas. Quizás no se muestre todo lo solícita que debiera, pero ¿y lo bien que te lo puedes pasar?

Cuando de verdad comenzarás a ser malo es cuando llegues a la Selva salvaje. En lugar de hacerte amigo de Los Salvajes, acaba con ellos. Con todos ellos. Para entrar en el poblado utiliza las runas que quedan en el cadáver del desafortunado (gracias a ti) guardia. Mata al Chamás y coge de su cuerpo el cristal verde, la receta para hacer los Vapores de Lharkon y la llave para el Cementerio Dracoide. En algún lugar hay una habitación con cinco antorchas. Enciéndelas y, en la plataforma que ahora es accesible, encontrarás una puerta que puedes abrir con el cristal verde. Dentro está la poción del Chamán, el hechizo de control de la maldición forma de lagarto y una daga mágica. De todos modos, tendrás que entrar en el cementerio dracoide para obtener la Hoja de Plata.

En un edificio al sur del templo, que normalmente estaría abierto, tienes que emplear otros medios para entrar. Ataca una pequeña entrada en la parte trasera, transfórmate en lagarto, y deslízate dentro. Coge todo el botín y el hechizo de control de maldición humano. Una vez dentro del templo hulino, aprovecha que ya tienes un cristal verde y ahórrate la molesta zona llena de arañas y las tonterías de la estatuilla.





PARA ACABAR

En la ciudadela ahora no tienes que rescatar a nadie, ni a Dawn ni a las mujeres, de modo que no necesitas perder el tiempo acabando con todos los Ruloi. Ya obtendrás el amuleto que te hubiera dado más tarde.

En la ciudad de los antiguos, cuando entres en la última torre, Baccata aparecerá y tendrás que matarle. Coge su Bastón de la Serpiente. Más tarde, en el laboratorio de Belial, tendrás que matar a un clon del dios para obtener es Cuerno de Belial. Recuerda que Baccata está muerto. Luego aparecerá Dawn que tratará de impedirte el paso. Mátala. ¿No es encantador ser malo?

Por último, en la última zona, los combates son ligeramente distintos. Primero tendrás que enfrentarte a tres pequeños demonios. Luego a Scotia, en lugar de el Dracáculo, y, tras acabar con Belial, tendrás que matar al Dracáculo en persona.

Y ya está. Contempla el final y erígete como el nuevo dios de las tinieblas de Lands of Lore. ✦





Esperando estrenos

CUARTEL GENERAL

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

¿No os parece que esto de los ordenadores es un poco como el cine? Cada uno procura ir a ver a sus actores favoritos, o a las películas de su director preferido. A algunos les gustan los dramas, a otros las películas gore e incluso hay gente a la que pueden gustarle los bodrios norteamericanos-fascistas-moralistas con los que nos obsequia Hollywood de un tiempo a esta parte.

Salvando las metáforas, la comparación es válida. En las pantallas de nuestro ordenador tenemos, a escala más pequeña, lo que hay en las pantallas de nuestros cines. Se trata, en ambos casos, de entretenernos, de hacernos disfrutar, de excitar nuestra imaginación.

Igual que con el cine uno puede estar esperando meses el estreno de la última película de su director favorito, en el mundo de la diversión informática siempre estamos esperando los nuevos estrenos de nuestros creadores favoritos. Sólo que en los ordenadores, nunca sabemos muy bien quiénes son los creadores. A veces esperamos ansiosos los lanzamientos de una casa determinada, o de un grupo de desarrollo; otras veces es el siguiente título de una saga que nos encanta. En la carátula de un juego pocas veces nos fijamos en los nombres, y, ¿quién se lee los créditos de los programas de ordenador?



CREADORES

En el desarrollo de un juego de ordenador, el diseñador es un poco el guionista y el director, mientras que los programadores son, cada vez más, un elemento secundario, aunque muy necesario. Los grafistas, los músicos, todos van al ritmo que marquen los diseñadores. Es un poco más cierto dentro de los juegos de estrategia que, por ejemplo, los de acción, pero es una tendencia real. El motivo no es que programar se haga cada vez más fácil, es que cada vez existen más y mejores programadores, que hacen innecesario a un diseñador saber programar.

Pero una vez que te enganchas a la estrategia... estás acabado

Por contra, existen sólo un puñado de nombres propios conocidos. Nombres como Romero, Carmack, Meier, Molineaux, Lord British que resultan conocidos, pero no demasiado ni por demasiados. Es mucho más habitual conocer los nombres de las casas que publican o producen los juegos, tales como LucasArts, Westwood, Firaxis, Bullfrog, Blizzard, Microprose, Origin,... Todos estos nombres son conocidos y sus productos esperados. ¿Qué nos importa esto a nosotros, los jugadores de juegos de estrategia?

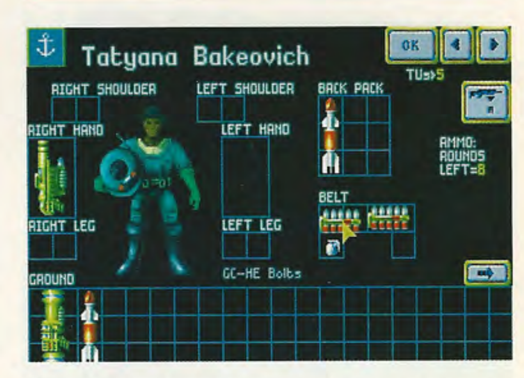
GURÚS

Pues veréis, la estrategia es el género más estable. Un buen juego de estrategia sigue siendo bueno pase el tiempo que pase. Los gráficos y la realización técnica es un aspecto importante, pero secundario, dentro de este género, así que se trata de una comunidad de usuarios que olvida menos de lo habitual.

Además, contrariamente a lo que se piensa, la estrategia es el género más adictivo. Es muy fácil ser un adicto a los juegos de acción o a las aventuras, pero una vez que te enganchas a la estrategia... estás acabado. Noches y noches en blanco sólo por hacer un turno más. Jugar al mismo juego, de principio a fin, siete veces seguidas solamente para probar alguna nueva táctica. ¿Captáis la imagen?

Así que cuando leáis que estamos esperando el siguiente juego de los chicos del X-COM, de Firaxis, a ver que es lo primero que hace Peter Molineaux fuera de Bullfrog, o el siguiente C&C de Westwood, os estaréis haciendo una idea de lo que puede estar ocurriendo en miles y miles de hogares de todo el mundo mundial. ✦

EN PRIMERA LÍNEA
X-COM: Apocalypse
Command & Conquer: Red Alert
Dungeon Keeper
Warlord III
Theme Hospital
Age of Empires
CIVILIZATION II
Master of Orion II
Settlers II
Sid Meier's Gettysburg!



VIEJAS GLORIAS
CIVILIZATION
Master Of Orion
Warlord II
X-COM : Enemy Unknown
Sim City 2000
Populous II
Grandest Fleet
Railroad Tycoon
Master of Magic
Ghengis Khan

Hablando de películas. ¿Sabéis que Woody Allen hace una película al año? Pues parece que Firaxis piensa hacer lo mismo Es un poco traído por los pelos, pero después del magnífico Gettysburg!, los chicos del Capitán Meier se disponen a alegrarnos con una nueva joya de los aficionados del género. (Y en eso también quieren parecerse a Woody Allen)









Civilization.. bah... bah... Sid Meier... bah.. Colonization... bah... Microprose.. bah!... bah!... Firaxis... bah... Brian Reynolds... bah? ¿No sabéis quién es Brian Reynolds? No, no es un actor de cine. Ni nada parecido. Es uno de los diseñadores que Sid Meier se trajo a su recién estrenada compañía, Firaxis. Por lo visto, el señor Reynolds también estuvo involucrado en el semi-mítico Civilization.

Si recordáis un poquito de este clásico (¿y quién no?) sabréis que el juego acababa cuando barrías a todas la civilizaciones contrarias de la faz de la Tierra o cuando lograbas enviar una nave espacial, con éxito, a Alpha Centauri. ¿Y qué hacía la nave allí? Bien, aunque oficialmente no se trata de una secuela ni nada por el estilo, está claro que con este Alpha Centauri, Firaxis se propone ofrecernos una continuación a la historia de civilizaciones en ascenso que era Civilization.

¿CIVILIZATION III?

No, no se trata de eso exactamente. La principal idea de Firaxis con este producto es, precisamente, alejarse e innovar sobre su predecesor espiritual. Pensándolo un poco, Civilization era un relato de nuestra propia historia, de nuestro propio progreso, desarrollo, ciencia, etc. Alpha Centauri pretende ofrecer la oportunidad de crear algo nuevo. En palabras del diseñador Brian Reynolds, tu misión es *"dibujar un cuadro de la nueva sociedad, economía, filosofía, ciencia, diplomacia y, por supuesto, de la guerra del futuro"*.

El señor Reynolds estuvo involucrado en el semi-mítico Civilization

La acción se desarrolla, sobre todo, en la superficie de un único planeta del sistema Alpha Centauri. Tras perder por completo el contacto con la tierra, previsiblemente inmersa en una catástrofe fatal, han sufrido un motín en sus filas. Como resultado, siete facciones de colonos, con diversas ideologías y motivaciones, se disputan ahora la supremacía en lo que es su nuevo hogar.

Para ello, poseen las mismas herramientas que tenías tú en el Civilization y muchas más. Por ejemplo, ahora es posible terraformar directamente la superficie del planeta. Nada de construir carreteras o irrigar campos. ¡Ahora puedes hasta controlar el tiempo!, así como la cantidad de rocas, temperatura, altura y un montón de cosas más. Para ello utilizarás, a la manera de *Settlers*, los *Formers*.

LA GUERRA

En el plano militar, las cosas prometen. Para empezar ahora puedes diseñar tus propias unidades. El sistema está pensado para que resulte más rentable si creas unidades con alguna debilidad, de manera que casi te fuerzan a utilizar combinaciones de unidades. Así, las virtudes de unas pueden compensar los problemas de las otras.

Otro aspecto que mejora lo ya visto es que, ahora, las unidades tienen una serie de niveles de experiencia (muy verde, verde, regulares, endurecidos, veteranos, comandos y élite) También existen un total de seis niveles de moral. Todo parece apuntar a una mayor profundidad táctica frente a la puramente estratégica de Civilization y similares. Todo sin olvidar que existe vida alienígena ya en Alpha Centauri, y son fuente de una nueva serie de poderes psiónicos, que amplía aún más la profundidad del juego.



LO DEMÁS

Pero no os preocupéis. El resto de los elementos están ahí: la diplomacia, la economía, la ciencia... El árbol tecnológico promete ser un compromiso entre la ciencia posible actual y las nuevas tecnologías del futuro, pero de un futuro verosímil. Naturalmente, la ciencia también te desvelará cosas que necesitas saber acerca de tu nuevo hogar y de las criaturas que lo habitan.

En un apartado más prosaico, la opción multijugador está definitivamente soportada. Hasta siete jugadores podrán conectarse simultáneamente. Se está desarrollando un método por el cual los jugadores puedan ir desarrollando sus turnos simultáneamente, algo que, de lograrse, acabaría con la única pega que presentan este tipo de juegos de cara a un sistema multijugador.

La verdad, es que no podemos esperar a verlo. ¿Y vosotros? ✦





Correo del lector

Por último comentáis que...

Todas las respuestas

Muchas gracias por vuestras cartas. Intentaremos responder a todas las que podamos, pero comprended que existe un espacio físico para esta sección. Así que la redacción se reserva el derecho de acortar vuestras misivas, pero eso sí, seremos los más concisos posibles en la respuestas. Hasta el próximo mes.

P Soy un programador aficionado y os mando un juego para que lo incluyáis en vuestro CD-ROM. También me gustaría que me respondiérais a las siguientes preguntas:

1) ¿Hay alguna manera de ejecutar código (el sprite) que esté guardado por encima del primer Mega, usando el modelo de memoria FLAT ?

2) ¿Se ganaría velocidad si vez en vez de usar sprites compilados, uso la compresión RLE?

Alfonso Comín
Arganda del Rey (Madrid)

R Muchas gracias, Alfonso, por tu juego. A partir de este mes se incluirá una nueva sección en el CD-ROM con los juegos mandados por vosotros, los lectores. En cuanto a tu primera pregunta, decirte que si no trabajas en modo protegido, no podrás ejecutar ese código, así que tendrás que cambiarlo. Respecto a los sprites compilados, te aconsejamos que utilices los SPRITES RLE porque, además de ahorrar memoria, ganarás muchísima velocidad. Eso sí, ten cuidado con el "clipping" que se produce al utilizar esta técnica porque es muy traicionero.

P He adquirido por primera vez vuestra revista en su número cuatro y su planteamiento me ha parecido muy correcto. El problema es que el CD que venía con ella me da innumerable fallos de lectura, tanto es así que me ha resultado imposible cargar el juego Panic Soldier. Probando este mismo CD en el PC de un amigo da los mismo fallos ¿Qué debo hacer?

Juan Luis Canino
Granollers (Barcelona)

R Seguramente, tu CD-ROM esté defectuoso. Mándanoslo a la redacción y gustosamente te remitiremos uno en perfectas condiciones. Para cualquier problema de índole técnico que tengáis con la revista, como es en el caso del CD-ROM, por favor llamad a nuestro servicio técnico al siguiente teléfono: (91) 304 06 22. Os rogamos que los otros tipos de consulta, tanto sobre programación como de juegos, los efectuéis por carta a esta misma sección o a través del e-mail.

P He cambiado de equipo hace poco tiempo y yo creía que había comprado una *moto*, pero para ciertas cosas parece un *triciclo*. Trabajo con Office 97 y, en cuanto puedo, me pongo a jugar. La sorpresa me la he llevado con mi Matrox Millenium II, pues cuando cargo Tomb Raider II, todo va muy bien. La demo de la pista de pruebas es perfecta, pero cuando entro en el juego, todo va a cámara lenta. He probado todas las configuraciones posibles, rebajando resolución, desconectando la aceleración 3D, todo lo imaginable y sigue siendo igual. Adjunto configuración de mi equipo. Espero vuestra ayuda.

Luis Fernández
MADRID

R No nos dices cuál es el sistema operativo de tu equipo, aunque seguro que es Windows 95. No te podemos dar una solución concreta a tu problema, pues hemos contactado con personas que poseen esa misma tarjeta y que han jugado con Tomb Raider II en equipos menos potentes que el tuyo y les ha ido a las mil maravillas. Tampoco nos dices si estos problemas los tienes con *todos* los juegos 3D o sólo con Tomb Raider II. Un consejo sería que instalases DirectX 5.0 o que vayas a la web de Matrox y te bajes los últimos drivers que haya de tu tarjeta.

P Soy un total adicto a Internet y poseo varias cuentas de correo en suministradores de correo gratuitos. Mi preferido es Hotmail, pero últimamente he oído hablar de Latinmail y quisiera saber si es tan bueno por lo menos como Hotmail, o su única ventaja es que está en castellano.

Antonio Gómez
MADRID

R Antonio, no hay que dudar del enorme avance que supone para la lengua castellana en Internet la introducción de Latinmail como correo gratuito para todos los hispanohablantes. Todavía el inglés es el idioma predominante, y así seguirá siendo, pero debemos apoyar las iniciativas que se hacen en nuestro idioma para cuidar la bonita lengua de Cervantes. Latinmail es un excelente correo, pero, sin duda, Hotmail le gana en prestaciones y sobre todo en servicios, como las excelentes suscripciones de noticias que se encuentran disponibles. Nuestro consejo es que tengas cuentas en los dos y disfrutes.

P ¿Cómo puedo llegar a la isla que hay al otro lado de la orilla en Star Trek: Generations?

Mª Luisa Albert
VALENCIA

R Tienes que saltar sobre los nenúfares. Cuando no haya más, utiliza las semillas para que crezcan más. Luego tendrás que saltar sobre un saliente. Desde allí podrás llegar hasta una cueva submarina donde podrás seguir con tu investigación.



P Me gustaría que me ayudárais en LBA. No sé qué hacer en el Castillo de Agua para avanzar.

Iván Pedroño
MADRID

R Para todos aquellos que no sepáis lo que significan las siglas LBA, se refieren a la famosa aventura LITTLE BIG ADVENTURE. Bien, vamos a ayudarte. Lo primero que debes hacer es pulsar sobre la chimenea, caerás por una especie de trampilla subterránea. Allí tienes que verter el jarabe sobre el tanque, para que éste cambie de sabor.

P Hola a todos. Muchas gracias por vuestra revista, que es la más completa de todas las que he visto. Ahora mi pregunta del Ark of Time: ¿Cómo puedo salir de la fortaleza submarina?

José Luis Durán
MADRID

R Habla con Helen. Luego vuelve al laboratorio y coge la pomada. Regresa a donde está Helen y pon la pomada con el agua en la palanca de control y luego la pesa.



10 RAZONES para SUSCRIBIRSE a

Si odias que tus vecinos controlen de videojuegos más que tu, no lo dudes y suscríbete a Game Over

1. **Porque** ésta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos reportajes inmejorables (... sólo a veces lo consiguen).
2. **Porque** sin lugar a dudas encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos que en otras publicaciones del sector. Está científicamente demostrado, lo aseguramos.
3. **Porque** ya es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.
4. **Porque** sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que todavía no conoce nadie en España.
5. **Porque** en el CD-Rom incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.
6. **Porque** Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.
7. **Porque** si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso, lo garantizamos.
8. **Porque** aparte del CD-Rom de regalo mes a mes te sorprenderemos de una u otra manera.
9. **Porque** aunque llueva, nieve o arrecie temporal recibirás tu ejemplar de Game Over.
10. **Y**, por último, porque los 10 primeros suscriptores recibirán un MILLóN de dolar... digo de Felicitaciones de nuestros redactores mediante e-mail.

Está bien, esta vez va en serio, todos aquellos que acertéis suscribiéndoos a Game Over podréis elegir gratis dos super regalos de entre estos tres:





El juego de tenis más espectacular. El simulador 3D definitivo de tenis. Con increibles efectos visuales como destellos de Sol, sombras dinámicas, fuentes de luz, camaras moviles que seguirán la acción en todo momento, y soporte para aceleradoras 3D, Precio : 2.995 ptas.





El gran libro de los juegos te ofrece miles de trucos y soluciones completas para más de 100 juegos y aventuras de los últimos tiempos. Incluye un tutorial acerca de todas las posibilidades que ofrece internert para jugar a todos los juegos con los usuarios de la red. Precio: 2.995 ptas.

Con modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50.000 polígonos.
Paisaje fotorealistas con resolución automática dependiendo de la lejanía y superficies reflectantes gracias a la técnica VTP.
3 Equipos, 6 thunder Arrows y 15 circuitos diferentes.
Precio : 2.995 ptas. (IVA inc.)





2.995
¡IVA INCLUIDO

BLASTER!

Shoot-em-up en cinco grandes mundos monstruosos, cada uno con 4 niveles increíbles lleno de enemigos gigantes

Gráficos HiRes, espectaculares 3-D con Mapeado de Texturas y Phon Shading

Secuencias intermedias en 16 bit HiRes color

Magníficos fondos con animaciones

Scrolling de pantalla y libertad de movimiento

Lightsourcing en tiempo real

Enemigos inteligentes

Efectos de sonido de 16 bit

Soundtrack con calidad CD

¡ Completamente en CASTELLANO !

EL MEJOR SOFTWARE AL MEJOR PRECIO

TopWare®

TEL: (91) 547 86 19 . FAX: (91) 548 09 35
E-MAIL: topesp@teleline.es
WEB: http://www.topware.es



¡ IMPORTANTE ! : ABSTENERSE PERSONAS CON ENFERMEDADES CARDIOVASCULARES O DEL CORAZÓN.